COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

# TV&PC GAME




# 电子游戏与电脑游戏

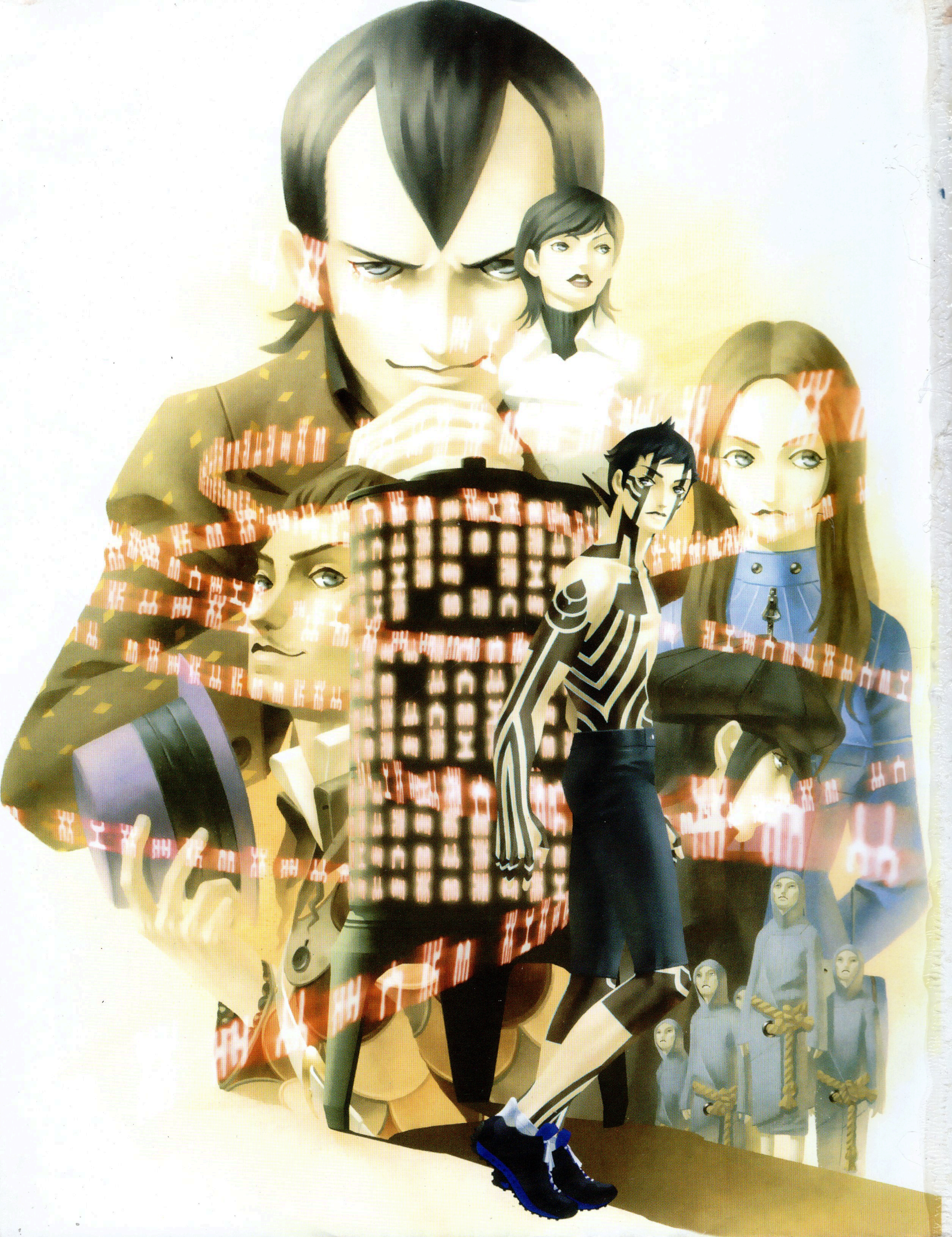
WWW.NEWTYPE.COM.CN

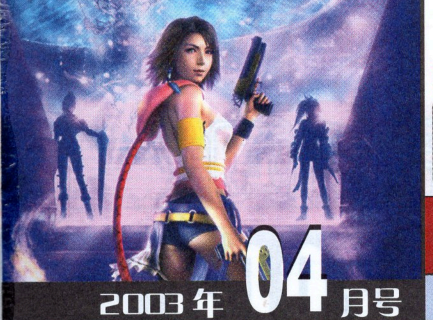
## 科学时代


ISSN 1005-250X

04>

9 771005 250004





2003年 04 月号

(总第 122 期)下半月版




PC GAME AND TV GAME

# CONTENTS

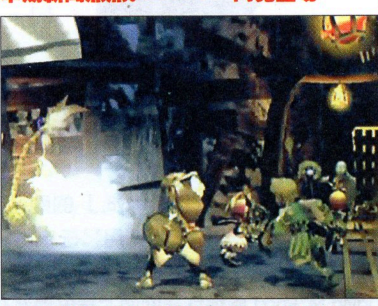
GAME PLAYERS


主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良
美术编辑 陈振宇 张睿
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24-165
出版日期 2003年4月15日
印刷 深圳中华商务联合印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字04号
总编辑室 0898-66745593
传真 0898-65349204
社址 海南省海口市公园路3号 明星大厦403室
邮政编码 570102
广告发行部 0898-66745593
读者热线 0898-66745593
邮购地址 北京清河邮局062信箱
收款人 科学时代杂志社
咨询电话 010-84853492-11
定价 8.60





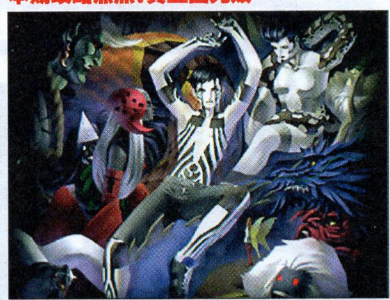

本期新闻焦点:GBA SP 闪亮登场



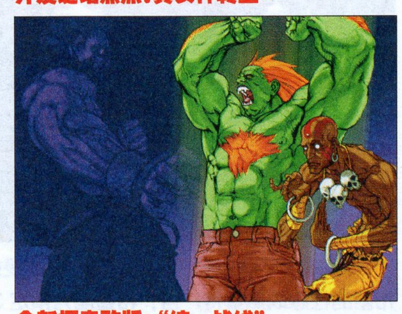
本期新作焦点:最终幻想 水晶编年史




本期攻略焦点:真三国无双 3



开发谜语焦点:真女神转生 3



全新探索改版:"统一战线"

电子游戏与电脑游戏

GAME PLAYERS

TV & PC GAME

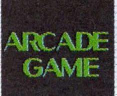






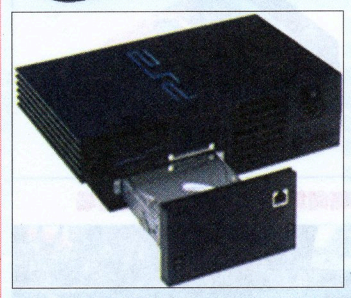
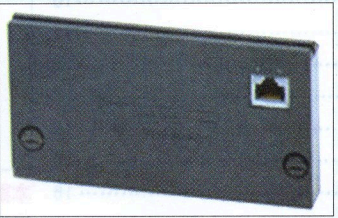









## 北美宣布Xbox改机违法

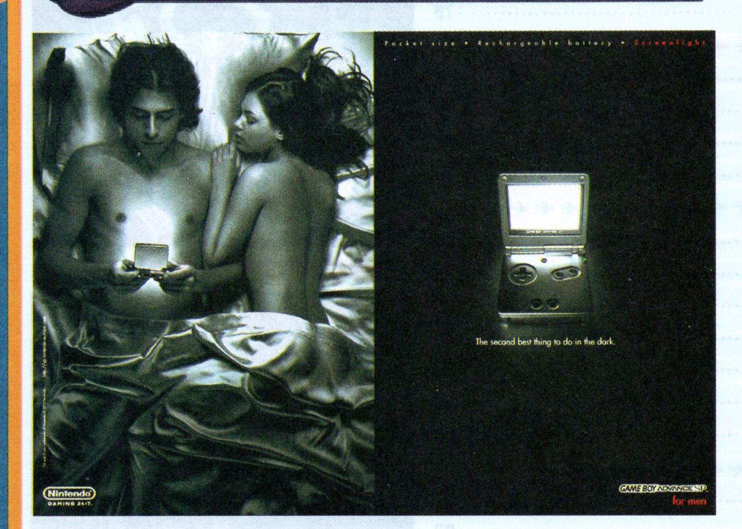



美国司法部宣布将对贩卖特殊软件码使盗版软件可以在Xbox上运行的改机芯片（Mod Chip）的销售网站「iSONEWS.com」进行制裁，同时对该网站负责人David M. Rocci处以从下月7日起最高5年的徒刑及50万美金罚款的判决。

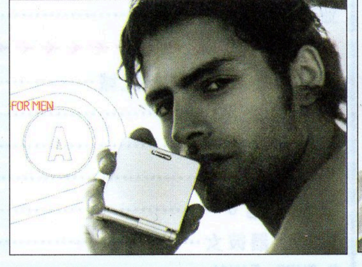
David M. Rocci以krazy8,」的网名从英国违法进口「Enigmah Mod Chip」改机芯片，并从去年5月起在iSONEWS.com开始进行发售。在短短两个月的时间里，便已经达到450个的销售量，获利约28000美金。之后David M. Rocci更继续在网站上提供最新盗版软件信息，同时该网站登录会员数也超过10万人以上，甚至还有连日以来14万人浏览的高人气值，一时无两。但由于这种行为被美国东部弗吉尼亚州（Virginia）地方法院认定改机芯片的进口销售违反著作权法「Digital Millennium Copyright Act」而于去年12月19日宣告有罪，并且做出以上刑罚。美国司法部也通过这样的方式表明取缔盗版的决心，显示出维护正版软件的强硬姿态，希望能杜绝盗版 行的问题。

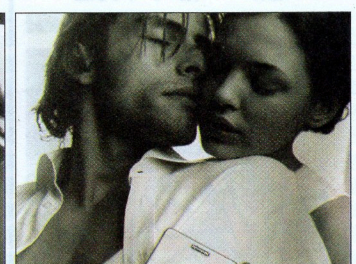
另外微软也针对目前Xbox的网络服务Xbox Live人数作了一项公布，表示目前Xbox Live会员人数达到35万人，同时预计3月14日Xbox Live在欧洲推广后也将会有不错的发展空间。

## 欧洲GBA SP性感DM公布




随着任天堂的新型便携机GBA SP大受好评，如今欧洲任天堂也特地公布新的性感成熟宣传广告，希望能为预定3月28日在欧洲发售的GBA SP先行造势，有兴趣的玩家不妨现在就来欣赏一下这些预定欧洲推出的最新宣传广告吧。





## "游戏开发者会议"透露PS3具体细节？

PS3的大体技术构造早在今年初就有相应公布，采用IBM、东芝和索尼共同研制的"CELL"处理器、最新高速存储器技术、网络架构等概念确实相当超前，不过具体的运作方案的细节则令人十分好奇，现在据可靠消息指出，索尼将可能在即将召开的"游戏开发者会议2003"中透露相关细节。

多数业界人士都认为，新世代的游戏主机将会引起家用机产业的一次革命——尽管开发最新主机确实十分费力。显卡大厂Nividia就表示，索尼PS3虽然技术构造十分超前然而要进行真正市场化的批量生产十分困难。然而，IBM、索尼和东芝这三家业界骄子毕竟不是等闲之辈，他们对于即将推出的PS3似乎信心十足并信誓旦旦的表示CELL将会在2004年进行量化生产。尽管问题重重，然而索尼带给我们一个十分诱人的构想——无数互联的PS3架构起来的虚拟世界或许才是诸多玩家们的终极梦想吧！这也让我们嗅到了一丝"骇客帝国"般网络世界即将来临的气息，希望在即将召开的"游戏开发者会议2003"上能让我们更深的认识这款梦幻主机。

## TYO宣布并购STING

TYO宣布取得之前曾经推出过《神机世界》、《BAROQUE》等游戏的日本游戏制作公司STING 80%的股权，今后STING将正式成为TYO子公司。而这也是TYO游戏事业改善策略的第一阶段，之后TYO将会活用新子公司STING与原本的子公司DIGITAL FRONTIER等共同开发游戏。

## PS2游戏[GTAVC]全球销量突破850万枚！

Rockstar最近召开了一个发表会，公布了他们的财政状况和未来计划。最令人吃惊的是，根据Rockstar公布的资料，他们的PS2动作游戏《侠盗猎车手：罪恶都市》（Grand Theft Auto: Vice City）推出仅仅3个月，就卖出了850万套！Rockstar预期这款游戏在接下来的几个月的时间里还将会保持着旺盛的销售势头，而随着PC版《侠盗猎车手：罪恶都市》的推出，这款游戏的销售将会达到更惊人的数字。Rockstar同时再次证实PC版《侠盗猎车手：罪恶都市》的发售日期将为今年5月份。

Rockstar相信在本年度的头两季里，他们的新软件将会给他们带来很丰厚的收益，他们寄予厚望的游戏包括有PS2版的《Midnight Club II》等。据Rockstar表示，他们目前有5个开发团队在进行着十款游戏的开发，而开发平台则囊括了目前所有的流行游戏平台。

## SCE宣布新网络游戏开发工具

继之前SCE宣布正式投入网络市场之后，如今美国SCE又宣布将采用Butterfly.Net公司的GRID系统作为网络游戏的开发工具，显示出SCE积极投

入网络市场的决心与企图。

Butterfly.Net 公司的 GRID 系统为一种将服务器间的游戏处理分散的系统，透过这种系统技术，将可以在最小限度的服务器系统中容纳相当多人数的玩家同时进行网络游戏。另外在安全性方面，由于采用封闭式的网络，因此可以说是非常地安全无虞。至于届时 SCE 将透过这样的新技术展现出怎样的网络游戏内容，玩家不妨就拭目以待吧。

## KONAMI 变更厂商标志

KONAMI 本社为了纪念创社 30 周年，决定于 3 月 19 日创社 30 周年之际使用新的厂商标志。新的红色 KONAMI 标志将取代现在使用的黑色标志，字体上也有少许圆润感，KONAMI 为新标志解释的意义是革新性和创造性，带给玩家和用户的是一种流畅感和信赖感. 新标志也将在 4 月 1 日以后发售的 KONAMI 游戏上使用。

KONAMI

## [星海传说 3]发生死机事件！

据 ENIX 官方公告指出，于 27 日发售的 PS2 人气 RPG 大作[星海传说 3]在游戏中档到某一特定场所或者与特定敌人交战时将会陷入无法操作游戏角色的死机情况，对此 ENIX 表示将会尽快查明解决方法，届时也将会再次对此发表公告声明。



据目前所知，当玩家在序盘战斗音乐响过一次后，就会开始进入操作不能的状态，而且这种状况发生在 SCPH-18000 之前的 PS2 型主机上的几率也比较高。ENIX 为此叫苦连天，因此次责任完全在 SONY 一方。

## WCG 2003 家用游戏项目发布

预定 10 月 12 日~18 日在韩国举行的世界最大规模的游戏竞赛「World Cyber Games 2003（WCG 2003）」，如今终于正式发布本届的家用机部分竞赛项目。在这次第三届的比赛中，除了将加入 6 款 PC 游戏之外，另外也将加入两款家用机游戏在比赛项目中，这两款游戏分别是为微软 Xbox 射击游戏大作「HALO」与 EA 的滑雪板跨机种运动游戏「SSX TRICKY」。在「HALO」方面，目前尚未决定将采用何种模式来决定胜负，而「SSX TRICKY」主要可分成得点记分的 Showoff 与比速度的 Race 两种主要模式，目前正在分析可能采用的则是 Showoff 模式。至于届时「SSX TRICKY」将采用 Xbox 还是 PS2，则将交由 EA 来决定。由于两种主机版本的摇杆操作有很大不同，因此到底采用何种平台，相信都一定会对玩家得成绩有一定得影响。

## SEGA 否认被 EA 和微软收购

由于 SEGA 经营状况严峻，该公司于 2 月 28 日宣布将对北美分公司进行整编，从 450 名职员中裁员 20%，主要是营运部门，也会涉及到其他一些部门。前段时间传出微软、EA 在和 SEGA 交涉，商量收购事宜。受此消息影响，近年来一直状态低迷的 SEGA 股价一度出现大幅度的反弹，曾创下一天内上升 15%的佳绩。

但在最新一期的亚洲华尔街日报上，SEGA 就正式否认了这些收购的可能。据 SEGA 发言人表示他们现在既没有微软、EA 收购的打算，他们也没有收到对方提出的类似计划，因此类似的谈判事实上根本就没有在进行中。

受 SEGA 否认收购的影响，SEGA 股价重新下跌，当天跌幅超过 5%。

## SEGA 与 SAMMY 宣布合并

SEGA 与 SAMMY 于 2 月 13 日宣布将在 2003 年 10 月 1 日进行双方的合并计划。两公司的合并将以在世界上确立起娱乐企业中无法动摇的地位为目的。双方将综合双方的经营资源使其发挥最大的效果，融合两公司的技术开发能力和高成长力以及世界范围的影响力，从专业范围到家用游戏范围进行全方面的合作。

此外，具体的合并方法就是在两个公司里选出委员组成事业统合委员会，通过股票转移，股票交换等形式完成，完成后的公司董事长将有 SAMMY 的里见治董事长担任。

从长远战略角度而言，此次的合并对于两公司都有不少好处。一方面世嘉可以借助 Sammy 的资金支持大展拳脚，而 Sammy 方面也可以利用世嘉在游戏产业的多年经验和相关支持大大拓展其经营领域。合并后世嘉将持有新公司 54%股份而 sammy 为 46%.至于此次合并是基于平等基础上的合并还是收购性质并未声明，具体的合并计划将在 3 月份正式揭晓，而详细细节和一些文件签署方面将与 5 月底完成，另外两公司的股东会议将于 6 月份召开。

自从世嘉公布将与 Sammy 合并后其在东京股票交易所的股价就持续三天狂跌。世嘉与 Sammy 的合并主要是出于窘迫的财务状况，而这主要是由于该公司在北美方面游戏销售的低迷状态。一些分析家和投资者认为，世嘉与 Sammy 的合并仅是出于其财务状况的权宜之计，其间将可能大有变数。在这种不信任的大环境下，世嘉的股价又再度连遭重创，仅在昨天其股价就下跌了将近 10%，以每股 748 日元收盘。

## ATI 积极参与次世代主机开发

ATI 于公布 PC 最新的 GPU「R350」的同时，也宣布目前正在与任天堂及微软就下一代新游戏主机进行交涉，充分表现出 ATI 积极参与家用下一代主机的企图。目前 ATI 为提供任天堂的 NGC 主机 GPU 的合作伙伴，与提供微软显示芯片的 NVIDIA 可说是互相竞争的敌对关系。而究竟 ATI 是否能突破 NVIDIA 与微软的合作关系，成功建立与任天堂和微软的两大家用主机 GPU 供应等合作关系，玩家就拭目以待吧。

## 任天堂宣布投资美国 Matrix 公司

据任天堂发表指出，他们将投资 1500 万美金给美国 Matrix Semiconductor 公司，并预测可能将藉由 Matrix Semiconductor 公司制作的「3D-Matrix Memory」低价 3D 芯片技术来拓展使用到任天堂的次世代 GB 上。据任天堂负责宣传的有川表示，希望将来 Matrix 的技术对于任天堂软件的开发能有所助益，而未来结合两家公司技术的任天堂将会有何表现，玩家不妨就拭目以待吧。

Matrix Semiconductor 公司以制作手机机器等的低价位存贮器「3D-Matrix Memory」而闻名，这种 Memory 透过采用内存单元（Memory Cell）积层的 3 次元构造的方式，大幅削减 Memory Cell 的面积，制造成本也比 Flash Memory 要少上许多。虽然如此，但却有只能写入一次的缺点，而不像 Flash Memory 能重复写入。因此 Matrix Semiconductor 才特地提出这种廉价型随用即丢的 Memory 新提案。至于届时在市场上的使用接受程度如何，目前则还有待观察之中。

## SONY 今秋正式大举开拓中国游戏业

索尼将在中国发行行货 PS2 的消息在 2002 年度曾一度成为国内电子








游戏业界讨论最为广阔的问题，如今据《日本经济新闻》报道，位于北京的索尼（中国）公司将承担其软硬件的发行工作。

索尼在中国发行的主机将由何处生产目前还不大清楚，不过索尼的这一举动将可能使得PS2的生产再度从日本大量转移至中国。

在过去的两年内，索尼已经在香港、新加坡、韩国和台湾等地正式发行PS2，此次加上中国大陆后PS2在亚洲地区也算是遍地开花了。

另外，至于索尼将如何面对内地最令人头痛的盗版问题目前并不明朗，然而面对中国这样一个充满潜力和诱惑的市场索尼是绝对不会放过的，中国目前正在高速增长的中产阶级对于这些消费电子的需求都在极速增长着。而索尼方面的策略相信对于初期的亏损是早有准备的。不管怎样，加入正规市场对于玩家们来说肯定是一件好事，至少我们在以后会发现更多的优秀中文游戏了。

据业内人事透露，大陆版PS2商家拿货价格在1000元左右，估计到玩家手中要到1500元以上，而更加受人关注的软件价格目前还不明朗。

## 史克威尔与EA的合并案取消

史克威尔与美国EA公司于2月19日发布了两公司缔结的合并合同于2003年3月解除。

史克威尔和EA于98年5月为了开发北美和日本市场，在北美成立SQRARE ELECTRONIC ARTS，在日本成立EA史克威尔公司。史克威尔认为当初目的已经达成，解除合同更加适合双方的事业发展。

日本的EA史克威尔公司将在4月1日以后改名为EA公司，成为美国EA的完全子公司，在北美史氏将以SQUARE SOFT（4月1日改称SQUARE ENIX U.S.A）为中心开展业务。

## 买星海3可以得到火星土地?!

ENIX于2月27日发售的超级大作《星海传说3》将在购买者中抽选10名发给“火星土地权利书”。该权利书是专门经营外星地产的Lunar Embassy公司统一发行的，该公司在全世界15个国家设有分理处。这样虚无飘渺的优惠能否吸引玩家，实属难言。

## 任天堂正为开发GBA下代机作准备

任天堂表示他们将向Matrix Semiconductor注入1500万美圆的资金，赞助其最新的科技研究。

Matrix Semiconductor是一家位于加拿大的存储（memory）技术开发公司，他们的主要产品是一些低成本、高密度而稳定的3D综合电路。他们的首款产品Matrix 3D Memory以其低成本、高性能的特性在便携式的电子平台领域获得了不俗的评价，而其可编程等特性使之特别适合于便携游戏平台。

任天堂宣传部的皆川先生就他们的这一投资发言表示：“便携移动平台市场正在飞速地发展，Matrix低成本高性能的技术将会使我们的掌上主机GBA在存储技术等方面获得相当的优势。我们相信在Matrix的科技的帮助下，我们的GBA游戏软件的执行将会变得更有效率。”

日本经济界猜测任天堂此次投资除了巩固他们的GBA主机在掌机市场的霸主地位外，还将会为将来GBA之后的下一代掌上游戏机系统的开发打下坚实的技术基础。

## 任天堂反盗版行动全面展开

任天堂美国分公司近日宣布，中国大陆境内的3款全新GBA盗版游戏将被查处。加上2002年内的多起类似事件，2002年度任天堂在大陆境内已经针对各非法零售及生产商进行了135次反盗版突击检查，再创历史新记录。据报道，任天堂仅在一月份就缴获了30万份组装GBA及其元器件和一些畅销游戏如“口袋妖怪蓝水晶＆红水晶”等，另外还在装运箱里发现了3名因涉嫌进行盗版活动而被通缉的犯罪嫌疑人。

此次的突击检查主要集中于广东省，所查处的包括一些小型地下加工厂和一些表面上合法经营的中型电器商。任天堂在2002年缴获了100万份盗版产品，这些盗版软硬件预计造成了相关软硬件厂商6.49亿美元损失。

“任天堂将一如既往的积极保护我们的全球品牌和知识产权，而中国将再度成为我们2003年关注的焦点。”任天堂美国分公司的反盗版部门主管Jodi Daugherty说。

任天堂目前正在接洽美国华盛顿的贸易代表准备与销售盗版软硬件的企业斗争到底。任天堂方面还要求中国政府对这些盗版企业作出严厉制裁。事实上盗版事业在全世界都有越演越烈之势，在欧洲盗版甚至成为黑社会新财源。光是在英国，警方便至少取缔45个盗版集团组织，收押8000片以上的母片。在巴拉圭盗版甚至成为一些恐怖组织维持活动经费的重要收入。“中国仍然是目前世界上最大的盗版卡带生产国，而巴拉圭则是盗版产品输往西方各国的主要集散地。”任天堂美国分公司反盗版主管Jodi Daugherty说，“在墨西哥任天堂已经为GB的商标斗争了10年。”

## “GB之父”横井军平荣获终身成就奖

国际游戏开发者协会（International Game Developers Association）近日宣布将把今年的“终身成就奖”授予任天堂“技术三杰”之一——已故的“GB之父”横井军平，他也将成为第三个获此殊荣的业界人士。去年获得此奖的就是世嘉鼎鼎大名的“索尼克之父”中裕司。他将在3月6日召开的颁奖会上将该奖项授予横井军平的家人。

“能够让我颁奖与接受此奖项一样的深感荣幸，”世嘉SONIC TEAM的中裕司说，“一生辛勤工作并被其它游戏开发者所认可也是对于我们最有意义的肯定了。”

作为Game Boy的开发者，横井军平对于任天堂全球范围内的成功作出了极大的贡献。GB系主机目前已经卖出了1亿4千多万台，而后继者GBA也将持续辉煌目前牢牢的把握着市场的主动权。除了在硬件方面功不可没，其所开发游戏《银河战士》也大获成功至今仍是世界上最具影响力的游戏之一。九十年代中期横井军平虽然退出任天堂的各相关业务，却仍然为游戏业界贡献了最后的智能——秉承横井军平设计理念的万代WS（神奇天鹅掌机）在其帮助之下正式诞生！1996年横井军平创建了自己的独立游戏开发公司，一年后因车祸去世，一代业界巨人从此与世长辞！

## “2002互动艺术与科学学会”大奖公布

互动艺术与科学学会（Academy of Interactive Arts and Sciences AIAS）近日公布了其2002年度互动成就大奖。该奖项与音乐界的“葛莱美大奖”和影坛的“奥斯卡”类似，可以说是游戏艺术的最高奖项。该奖项以欧美玩家的口味为主，其中得奖作品均由AIAS这一游戏业界的权威专门机构投票产生。

本次的最大赢家就是EA的第一人称射击游戏《战场1942》，独揽了4项大奖，并成为年度最佳游戏。任天堂的《动物之森》也获得了三项大奖成为年度家用机最佳RPG。而育碧的《破碎细胞》则摘下了“年度最佳家用机游戏”的桂冠。

另外还有之前就报道过的“杰出人物奖”由世嘉的铃木裕捧得。

杰出人物奖：铃木裕

年度最佳游戏：战场1942

年度最佳电脑游戏：战场1942

年度最佳动作类电脑游戏：横行霸道3（GTA3）

年度最佳第一人称动作类电脑游戏：荣誉勋章：联合攻击
年度电脑游戏最佳 RPG：无冬之夜
年度最佳战略类电脑游戏：魔兽争霸 3
年度最佳模拟类电脑游戏：虚拟人生：释放
年度最佳体育类电脑游戏：疯狂美式橄榄球 2003
年度最佳电子游戏：破碎细胞
年度最佳动作类电子游戏：横行霸道：罪恶都市
年度最佳第一人称动作类电子游戏：银河战士
年度最佳动作冒险类电子游戏：瑞奇和叮当
年度家用机最佳 RPG：动物之森
年度最佳体育类电子游戏：疯狂美式橄榄球 2003
年度最佳竞速类电子游戏：极品飞车：热力追踪 2
年度最佳格斗类电子游戏：铁拳 4
年度最佳家庭游戏：马里奥聚会 4
年度最佳手掌机游戏：银河战士 FUSION
电脑游戏最佳创意：战场 1942
电子游戏最佳创意：动物之森
年度最佳多人在线游戏：虚拟人生在线
最佳在线游戏：战场 1942
杰出动画成就奖：狡狐大冒险
杰出艺术奖：狡狐大冒险
杰出角色或情节奖：永恒的黑暗
游戏设计杰出成就奖：动物之森
游戏引擎杰出成就奖：破碎细胞
原创音乐杰出成就奖：荣誉勋章：前线
音效设计杰出成就奖：荣誉勋章：前线
绘图引擎杰出成就奖：指环王：双塔

## 《GT 赛车》将用于汽车工业研究

因《GT 赛车》系列闻名于世的索尼分公司 Polyphony Digital 昨天宣布将与富士重工业株式会社合作开发工业用驾驶模拟设备。据报道，该模拟设备是与 Subaru 共同研制开发的，并将与用于空气动力研究以及未来的新型机车开发。该模拟器采用了 PS2 的互换街机机板 System 246，并应用了 "GT 赛车" 的游戏引擎，整体耗电量相当之低。据 Polyphony 发言人称，他们目前正在开发的模拟设备所带来的宝贵经验将使得他们有能力开发更为精确的机车控制系统，并将可以更好的应用在未来的游戏开发中。Subaru 计划在三月份召开的 "日内瓦汽车展" 上展出该模拟设备。

## 多款大作开发公布

随着五月份美国 E3 展即将来临，各游戏厂商无不卯足全力把握机会公布自家开发大作，希望能在 E3 展中先声夺人吸引玩家的目光，目前已知得作品如下：

●PS2 "王国之心 2"——据日本网站公布的情报指出，结合迪士尼与 SQUARE 两大厂商人物精华的人气动作 RPG "王国之心" 将决定开发续作，其他则都还有待官方更进一步公布。

●CAPCOM 发表 Xbox 新作——根据 PlanetXbox 的情报指出，CAPCOM 将会针对 Xbox 制作一款新游戏，详细不明。

●Kemco——宣布将在 E3 展出一款由之前曾经制作 PS2/NGC 游戏 "Die Hard：Vendetta" 的英国 Bits Studio 精心打造的 NGC 游戏，类型为动作游戏，其他都还不明。

●Monolith Soft——发表官方声明表示目前公司正在开发制作一款新 RPG 游戏，预定跨 NGC 及 PS2 平台推出。

●Eidos "Soul Reaver 3"——Eidos 宣布将在 PS2 上推出人气游戏 "Soul Reaver" 系列最新作 "Soul Reaver 3"。目前预定美国 6 月发售，游戏一样由负责前作的 Crystal Dynamics 开发制作。另外 Eidos 也宣布将推出 "The Italian Job"（PS2/Xbox/NGC）、"Spanx"（PS2）、"Backyard Wrestling"（PS2/Xbox）等多款游戏。

●Midway 的 "Spy Hunter 2"——据国外网站的情报指出，Midway 将跨三大家用平台推出火爆赛车游戏 "Spy Hunter" 最新续作 "Spy Hunter 2"，但详细情况则还有待官方更进一步公布才能明了。

## N-Gage 最新情报公布

Nokia 于美国 "GDC 2003"（Game Developer's Conference 2003）中展出了挟带强大携带游戏机功能的新手机 N-Gage 试作机（本刊曾做过介绍），现场并展出相搭配的游戏 "索尼克 N"，在 4096 色的表现下展现出惊人的游戏画面效果。同时据 Nokia 的 Ilkka Raskinen 表示，目前 N-Gage 正在进行测试准备，预定将从暑假之后开始出货，预定全世界初回出货数约 300 万台，价格则预定在 6 万日圆上下。

据 Ilkka Raskinen 表示，相较于 GBA 以小孩为主得消费群，N-Gage 的取向则是以 18~35 岁为主的多功能制品，它不但有 Activision 及 SEGA 等多家游戏大厂提供对应游戏软体，其中有部分游戏更已经在进行 α 版初期测试，在 5 月的 E3 展中也将会有更多游戏协同发表参展。同时在美国方面除了一般手机销售商外也将会透过一般小卖店来贩售。而 N-Gage 所用的软体媒介将采用一般数位音乐 PLAYER 等也经常使用的 MMC（MultiMediaCard）。至于在功能方面，N-Gage 除了具备游戏、手机、广播、网路、播放音乐等机能，甚至也可以拿来当 PDA 使用，可说是功能非常强悍。而据 Ilkka Raskinen 表示，这台 N-Gage 也将以 "制作一个新平台" 作为第一个宣传文句。而究竟 N-Gage 还有哪些将令玩家们为之侧目的杰出表现，玩家们不妨拭目以待。

## 游戏市场综述

本期结稿前，经由官方资料合集计算后得出了惊人的结果，就在上一周，PLAYSTATION2、NINTENDOGAMECUBE 和等热销主机的销量排行霸主地位收到了来自任天堂新掌机 NINTENDOGAMEBOY·SP 的强烈冲击，看来任天堂以掌机称霸市场的战略决策又取得了巨大的成功。此外，家用机市场中 PLAYSTATION2 占主导地位、NINTENDOGAMECUBE 其次、XBOX 苦战的状况依旧没有改变，相信这种销售状况将会继续在日本甚至亚洲地区延续下去。

| 主机 | 上周销量 | 本周销量 | 今年累计销售 |
|---|---|---|---|
| GBASP | 38200 | 57800 | 255100 |
| PS2 | 46200 | 57200 | 705400 |
| GBA | 26200 | 22200 | 685300 |
| NGC | 5600 | 6600 | 175200 |
| XBOX | 1800 | 1500 | 25700 |
| PS | 1700 | 1400 | 41700 |
| WSC | 630 | 750 | 13200 |

| 名次 | 机种 | 游戏名 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| 1 | PS2 | 真·三国无双 3 | 649600 |
| 2 | PS2 | 星之海洋 3 | 340500 |
| 3 | PS2 | 樱花大战~热血如潮 | 162300 |
| 4 | PS2 | 龙珠 Z | 463800 |
| 5 | PS2 | 街道 BATTLE | 56000 |
| 6 | NGC | 银河战士 | 40500 |
| 7 | PS2 | 真女神转生 3 | 219700 |
| 8 | GBA | 最终幻想战略版 | 355100 |
| 9 | BGA | 口袋妖怪蓝宝石版 | 1882200 |
| 10 | PS2 | 电车でGO! | 19500 |

同时期的游戏销售情况，在日本也是波澜迭起，在光荣大作《真·三国无双 3》发售之前，就已经成为了各大杂志的讨论预测对象，一致认为在其推出后将会立即攀生到销量榜榜首的位置，果然，作为一款 2 月 27 日发售的游戏，到 3 月 2 日的短短 4 天时间里能有接近 65 万套的销量，即使在游戏大国日本也只有极少数的超大作才能达到这样的成绩。








## GBA 《合金装备》可与GBA互动

得到欧洲及法国任天堂确认，并由 NEWTECHNIX 公布的情报指出，在意大利接受专访的任天堂名制作人宫本茂表示，目前 KONAMI 正在进行 NGC 版《合金装备(Metal Gear Solid)》，而且 NGC 版还将可以与 GBA 进行联动。同时除了《合金装备》之外，另外 EA 也正在制作开发可以与 GBA 联动的运动游戏至于届时会有些怎样的表现，则要请玩家们拭目以待。

另外跟据国外网站 GamingAge 的情报指出，目前 KONAMI 也正在进行 PS 版《合金装备》的重制版，并预定将可能会跨平台推出，至于消息确实与否，则有待 KONAMI 官方再另行公告才能明了。

## GBA 《塞尔达传说》新作开发公布

据一篇对任天堂知名制作人 宫本茂 及青沼英二 在 Olanda 的一个媒体记者发表会的专访中指出，目前正在进行人气动作 RPG 大作《塞尔达传说》的 GBA 版最新作开发动作，并和从 GBC "不可思议之木的果实" 两版本《Oracle of Seasons》及《Oracle of Ages》开始的携带主机版"塞尔达"一样都是由 CAPCOM 开发制作。

另外据表示，这款游戏新作其实从 2001 年开始便已经在进行制作开发，但由于《塞尔达传说 GBA(Legend of Zelda:Link to the Past Four Swords)》的开发而暂时中止。如今这款 GBA 新作将预定在 E3 展中展出。另外 宫本茂 也表示在 E 展中还将展出多款 NGC、GBA 新作发表。

## NGC 《RUNE 2》新画面欣赏









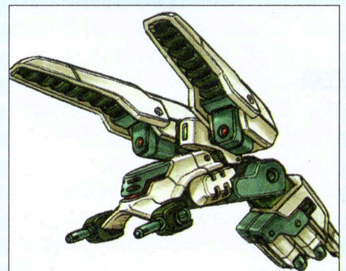
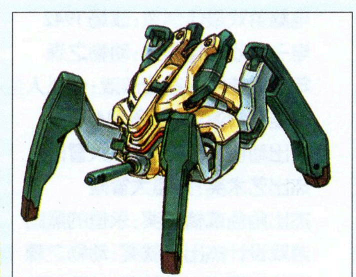
From Software 预定 2003 年春天在 NGC 上推出，融合卡片游戏与 RPG 要素的 NGC 名作《RUNE 2》，游戏以一代的 200 年后的世界为舞台，故事中不但有超过前作 2 倍以上的 200 张卡片登场，并且还新追加了"机"属性与"变化系"的卡片，并提供 26 个区域关卡供玩家进行挑战。此外游戏中还搭载了故事模式与对战模式等多种模式，让玩家能彼此互相对战或进行故事内容，享受游戏所提供的丰富内涵要素。而且当玩家全破过 1 次后再玩第 2 次时，故事剧情动画也将因此而有所改变，让玩家能有不同的全新感受，耐玩性很强。

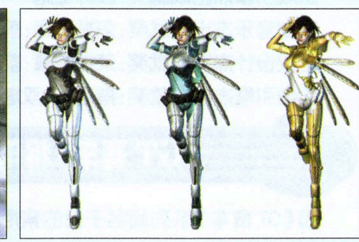
## GBA Playmore 格斗大作双连发

Playmore 宣布将在 GBA 上推出两款人气格斗游戏新作，这两款分别是 "KOF GBA"（暂称）及 "SNK VS. CAPCOM GBA"（暂称），其中 "KOF GBA" 预定 7 月推出，定价 4800 日圆；"SNK VS. CAPCOM GBA" 预定今年发售，定价则是未定。

而除了要在 GBA 上推出这两款知名的人气游戏之外，Playmore 也宣布 PS2 "KOF 2001" 将于 5 月、DC "KOF 2002" 将于 7 月陆续发售，届时玩家便可以在这些主机平台上再度体验 "KOF" 的热血游戏魅力。

## NGC CAPCOM《P.N.03》大迫力新 BOSS 登场

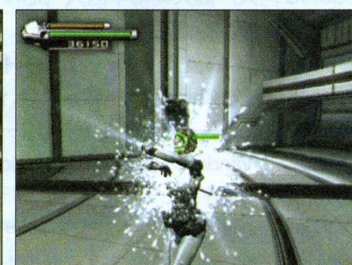


CAPCOM 近日公布了其将于 3 月 27 日发售的动作游戏《P. N. 03》的最新资料，其中包括一些最新的 BOSS 和战斗画面。

在《P. N. 03》中的敌人多数都是所谓"战斧式机械士兵" AAS。以下的两位 BOSS 级机械就是其中的 AAS-126 "银桦" 和 AAS-04 "藤蔓"。"银桦" 的特点是可在天花板上滑行并用其 "浮游炮台" 的五束加农炮进行轰炸，利用该炮它还可以进行大范围或集中火力攻击。而 "藤蔓" 这只蜘蛛一样的机械则利用其具备爆炸力的机械爪捕获猎物，使对方失去行动后再用大破坏力的爆炸造成伤害。



可以看出，CAPCOM 对于该作似乎相当重视，经常都有相关的游戏画面和情报公布，不知道该作的最终水准是否会让玩家们欣喜的呢？

## NGC 任天堂、大金刚、口袋妖怪续作新消息

任天堂王牌制作人宫本茂最近为了 NGC 的发展真是不遗余力，不久前刚在欧洲引起轰动，如今又在美国拉斯维加斯参加了一个记者招待会。

最让人注意的就是 NGC 版的《大金刚》最新作终于浮出水面。自从任天堂旗下著名第一方软件开发商 RARE 被微软收购之后，"大金刚" 到底何去何从一直为玩家们所关注，而 RARE 为任天堂开发的《大金刚赛车》也成为 RARE 的"大金刚"绝响。

据宫本茂透露，此次的《大金刚》最新作由任天堂所属 EAD 开发组负责制作。至于是又一款竞速游戏还是正统《大金刚》作品则并未说明，不过肯定是一款原创作品。

该公司还透露了其近期大作《F-ZERO》的附加赠送碟，该附加特制 DVD 与《塞尔达传说:风之节拍》的预约特典类似。至于其中收录了什么内容就不大清楚了，据说将有 N64 版的《F-ZERO X》。

另外，基于 GBA 版《口袋妖怪蓝水晶 & 红水晶》的 NGC 版正统续作也将在 E3 大展上正式展出了。不过任天堂方面似乎没有什么网络游戏在参展阵容之列。尽管如此，任天堂似乎想在网络游戏方面另辟蹊径。据任天堂的暗示，其将开发一种类似局域网的网络游戏概念。玩家们可以将多台 NGC 和电视互联而进行连线游戏，而通过一些特定的设备，这样的互联将是无线的，不过不知道到底能够支持多广的区域。

## PS2 「DDRMAX2」新作预约特典公布

由 KONAMI 预定 4 月 24 日发售、定价 6420 日元（Konamistyle 价格，含运费）的 PS2 人气音乐游戏最新作「DDRMAX2 -DanceDanceRevolution 7thMIX-」，现在已经开始在 Konamistyle 提供玩家预约，并且预定推出预约特典「V-RareSoundTrack 5」，以回馈众多 fans。

在这款游戏中，一共收录 70 首以上的曲目，并且特有超难的「鬼模式」，同时也将大型电玩版系列最新作「Dance Dance Revolution EX-TREME」的新曲也一起收录其中，另外在女性玩家中颇受欢迎的减肥模式也依然保留了，让玩家能彻底体验游戏的魅力。至于在预约特典「V-RareSoundTrack 5」中，则是将专为本特典而特制的混音乐曲收录其中，至于更详细的情 则有待官方更进一步公布才能知晓。

## PS2 《创造球会 3》的消息

与选手和支持者共同努力成长为世界第一的俱乐部的《创造球会》系列，终于推出了系列最新作，本作特别设置了俱乐部与球迷的交流场所，可以进行多彩的开发·销售活动，大幅度增强了球迷俱乐部的功能，利用这一新要素可以使自己的俱乐部成为全世界最受人欢迎的俱乐部。此外，本作将在海外俱乐部中大量使用真实姓名，一定可以让 fans 享受到最完美的乐趣。但是根据从 SEGA 传出的消息，原定于 3 月 20 日发售的 PS2 游戏《创造球会 3》将会推迟发售日期，原定的 3 月 20 日改为了"未定"。

延期的理由，据 SEGA 所说是"在开发过程中发现了意想不到的重大纰漏"，基于按照现在的发售计划的话尽全力也可以赶上但是不能完全保证质量的判断，不得不作出了推迟发售的决定。

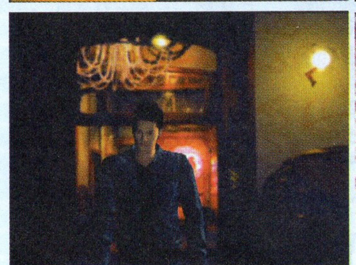
但是现在 SEGA 实行的"SEGA 预约宣传"还将继续实施，此外有关方面推测，《创造球会 3》可能会最多推迟两个月发售。

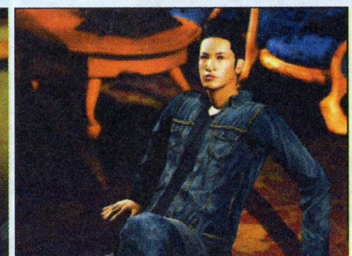
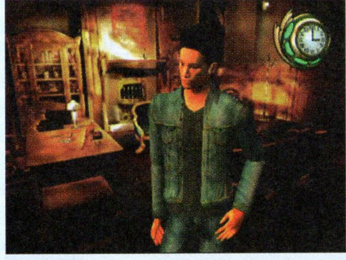
## PS2 SCEA 预定公布 PS2 双新作

据消息指出，美国 SCE 将于美国时间 3 月 3 日正式发表公布由 Naughty Dog 开发制作的最新作《Jak & Daxter 2》，同时也预定正式发表之前在韩国已经发表的《Syphon Filter》新作《Syphon Filter Online》。

## PS2 《玻璃蔷薇》新画面公布






由 CAPCOM 预定 2003 年秋天推出、由 TOKIO 的 松冈昌宏 担纲主演的《玻璃蔷薇》，游戏将以昭和初期的一间曾经发生连续杀人事件的洋馆为舞台，而玩家将扮演对这桩过去未解悬案抱持兴趣的年轻记者影谷贵史，并因对洋馆进行采访而导致被转移到连续杀人事件发生前没多久的昭和初年的洋馆中。同时主角也因此而注意到自己拥有在和别人谈话时能片段地看到对手心中所想内容，或是碰触物件后能知道前碰过的人的想法的超感应特殊能力。就这样，主角必须一面和各式各样的人交谈，一面运用自己的特殊能力找出事件的真相。至于主角是否能找出隐藏在无数疑云背后的真相，并再度回到自己的时代中，这就要考验玩家自己的能力了。

## PS2 《Air Force Delta3》PS2 发售预定

据 GameStop 公布的最新情报指出，由 KONAMI 之前曾经在 DC、Xbox 上推出系列前作的空战游戏"Air Force Delta"系列，如今将在 PS2 上推出系列最新作——"Air Force Delta3"。

至于游戏的开发细节和新增要素，目前还没有进一步的资料，只有期待官方的消息了。

据业内人士预测，如果游戏真在制作中，相信 5 月的 E3 展上厂家应该会有较大规模的宣传。







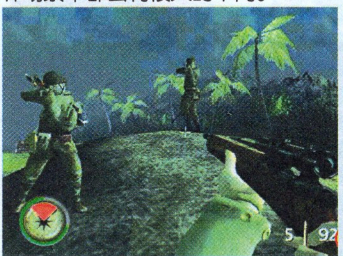
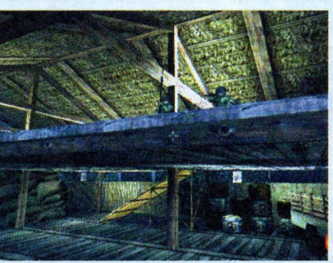

## PS2 《荣誉勋章:日出》新画面新细节



EA方面又在其刚召开的记者招待会上公布了一款仅在家用机上推出的【荣誉勋章:日出】的最新画面和相关细节。

该作中玩家扮演海军下士约瑟夫·格里芬,刚从位于珍珠港的加州美国军舰的床位上睡醒,他就发现到处都是被日军的"零式战机"轰炸后的痕迹。这一关也是让人印象十分深刻的关卡。开发组表示,当玩家们到达位于战舰的上层甲板时就会发现到处充满着被战斗机轰炸后的大型物体爆炸和浓烟翻滚的壮丽景象。在这关的最后约瑟夫被爆炸的冲力抛出战舰,而后被美军动力输出船所营救,接着就展开了与日军作战的征程。

除了珍珠港这一关的宏大场景外,开发组也表示在其它场景方面也全部都经过细致刻画,真实的再现了太平洋战场的各各著名战役。开发人员实地勘查过瓜迪卡那尔岛、新加坡、泰国、缅甸等地,而在其中在各地的各种丛林场景中都会有很大的不同。

在关卡设计方面也采用了相当特殊的方法。首先,开发者们事先制作了一个沙箱,在其中制作了一个模型,然后仔细研究应该将敌兵、碉堡和机车等放置在哪些位置。这些完成之后,制作者们就开始设计情节演出,他们制作了一系列的情节串连图板以设计整体的演出效果。这些为开发者们加入一些分支路线和添加情节演出提供了不少灵感,也使得关卡设计更加合理。除了技术上的改进外(开发者们为该作特别制作了一个图形引擎,使得该作中诸如丛林等场景显得更加真实),该作还加入了一些全新的玩法。玩家们可以选择分支路线,而这些也将影响情节的发展。另外电脑AI也得到了大幅提升,一些士兵的表现也更加接近真实情况。

该作预定于今年圣诞期间发售。EA方面还表示《日出》的续作也将于明年发售,而该作将围绕着约瑟夫的兄弟那德展开。

## PS2 电影《X档案》进军家用游戏机

作为目前世界上最著名的电视剧之一,美国科幻电视剧"X档案"(X-FILES)以其紧张的气氛营造、出色的构思和精彩的推理得到了无数电视迷和科幻迷们的喜爱。

最近,这部剧集宣布将会在今年底推出其最新游戏版本《X档案:反抗还是臣服》(X-Files: Resist or Serve),并会跨平台在PS2和XBOX上推出,由Black Ops Entertainment负责开发工作。Black Ops最近推出的作品有PS2、XBOX版街头篮球游戏《Street Hoops》,他们之前的闻名作品还包括有两款PS版"007"游戏《The World is Not Enough》和《Tomorrow Never Dies》。

这已不是"X档案"第一次出游戏了,Fox Interactive曾以该题材制作过一款游戏,虽然玩法比较单调——事实上只能算是一部单纯点击鼠标型的交互式电影,但由于"X档案"强大的号召力,这款游戏还是取得了不错的销售成绩——PC版30万5千套,PS版28万2千套。

新制作的《X档案:反抗还是臣服》将会以第7季度的《X档案》电视版为蓝本改编,以莫德(Mulder)和史考莉(Scully)探员调查一项鬼魂版的超自然现象杀手的案件开始,之后还要远赴西伯利亚的荒芜之地寻找外星人的太空船,并试图揭开黑油(black oil)之谜,阻止外星人殖民地球的阴谋……故事分为三个独立的章节,游戏里玩家将在莫德的剧情和史考莉的剧情里进行游戏。其中莫德的剧情比较偏向动作化,而史考莉的剧情则主要集中于推理及法医解剖分析部分。

游戏努力忠实于原作,并试图表现出电视剧原作的精髓,除了两名主角——莫德和史考莉这对黄金拍挡外,诸如史坚拿(Skinner)、烟人(Cigarette-Smoking Man)、孤枪侠(The Lone Gunme)等著名角色都会在游戏里登场。

目前已公布的其他游戏特征还包括有:

1、由X-档案电视版的执行监制的3个独立、充满动作性的故事章节;
2、莫德和史考莉都有着独特的技能以对付邪恶的敌人;
3、包括剪接的风格、音乐等因素等努力忠实于电视原版;
4、高度的交互性,实时演算的3D游戏场景;
5、DVD版将会收录有制作人员、角色的访谈记等精彩内容。

从已经公布的画面看来,游戏的风格有点接近"生化危机"系列,至于游戏具体表现如何嘛,The truth is out there……游戏推出后大家就知道啦。

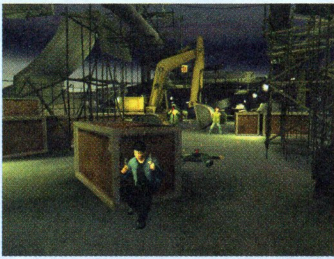
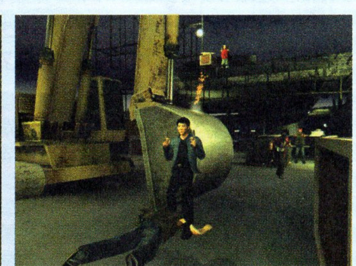
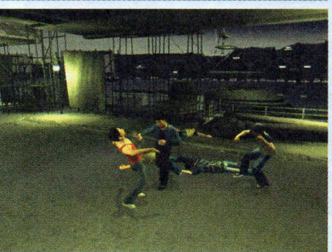
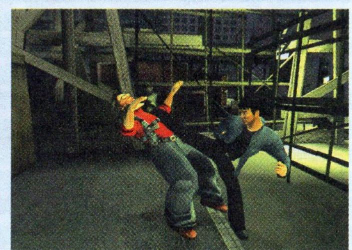
## PS2 李连杰游戏大片《荣誉至上》新画面公开!!

SONY电子娱乐最近公布了他们的PS2单机动作游戏《Rise to Honor》的游戏画面。

这款游戏最为玩家们(尤其是我们中国玩家)注目的是,中国动作电影巨星李连杰(JET LI)参与了游戏的故事主线制作,并在游戏里粉墨登场,出任游戏的主角。

由于游戏的开发灵感完全来自于制作人员常看的香港动作电影,因此大家将可以在里面看到许多似曾相识的情景和动作;由李连杰出演的动作捕捉融合了高写实的游戏画面和高难度的动作指数,给动作游戏增加了新的乐趣;而原创的一挑几战斗系统使得玩家可以方便地切换当前的对手,分别使用适当的攻击动作;除了赤手空拳的打斗外,游戏里还有不少武器和物品,善加利用对玩家的过关将有很大的帮助。

不但游戏画面和动作很香港化,李连杰参与制作的故事剧情看起来也很像一出香港电影:李连杰扮演的主角是香港一名黑社会老大身边最信任的保镖,某天,老大遇刺身亡,临死前叮嘱李连杰一定要到美国三藩市(San Francisco)帮他找到失散多年的女儿……《Rise to Honor》由Foster City Studio负责开发,预计今年秋季推出。

## PS2 3D恋爱游戏《Yumeria》漂亮MM

NAMCO预定4月24日发售、定价6800日圆的PS2最新3D恋爱冒险游戏《Yumeria》，游戏中玩家家扮演一名16岁的少年智和，并描述由于主角梦中的奇遇在现实生活成真（梦里见到的女孩来到现实世界），而展开一场另类的爱情冒险。除了神秘的梦中美少女Mone之外，另外游戏中还会出现包括青梅竹马的同学MIDUKI，以及一起居住的表姊妹千条七濑与千条九叶，还有在城镇里遇到的谜之少女NENEKO等充满个性的美少女，并通过3D的表情动作展示出来与女孩们一起谈恋爱。

另外本作在游戏进行方面，共分成与女孩们一起生活的冒险模式及率领女孩们在梦世界中进行战斗的战斗模式两部分。而在剧情方面本作还特地请到日本人气剧作家 黑田洋介 编写脚本，并预定向游戏以外的媒介扩张，如在漫画上进行连载，以及推出主题曲CD、人偶模型等等，到时玩家将可全方面体验到游戏角色与故事的魅力。











## PS2 CAPCOM明星大乱斗推出PS2版

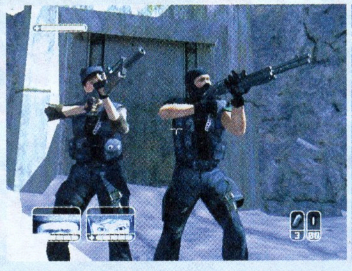
CAPCOM由于将退出大型电玩开发而可能停止开发3D大型电玩格斗游戏“Capcom Fighting All Stars”的讯息，如今据国外GameSpot的消息指出，由于这款游戏是使用与PS2具有互换基盘的System 246基板所开发制作，因此目前游戏仍持续开发进行中，只不过开发平台由大型电玩改成PS2上而已。但由于目前CAPCOM尚未对此发表任何官方公告，因此确实情况如何还有待官方更进一步公布。

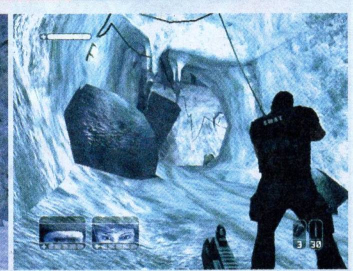
由于在这款游戏中网罗包含春丽、龙、飞龙等CAPCOM多款格斗动作游戏主角于一身，而且游戏中又以3D方式呈现出完全不一样的全新风格，因此当初公布后便备受玩家期待注目。如果真的改AC而就PS2主机发售，相信对喜欢CAPCOM格斗游戏的PS2玩家来说都应该可以说是一件值得庆幸的好消息才是。

## X-BOX “神鬼战士”演绎中古传奇



由LucasArts预定2003年8月1日在Xbox上推出，改编自电影“神鬼战士”的跨平台动作RPG游戏“神鬼战士（Gladius）”，游戏共分Story与Cooperative两个主要模式。在Story模式中一开始玩家可以从Ursula或Valens两名角色中进行选择；其中Ursula是北欧蛮族公主，而Valens则是帝国最伟大的剑士之子。至于游戏的故事，则是描述由于一场突来的血腥政变，使两名主角纷纷踏上复仇之路。而游戏中宛如“神鬼战士”般的细腻质感，将古罗马战士的血腥战斗与竞技场上的悲哀等各种感受透过游戏，让玩家也能亲身体验两千年前的罗马帝国世界。而且游戏中玩家除了斗技场之外，还必须在各种迷记中与包括骷髅、狼、大蜘蛛、牛头怪等各式各样的魔物交战，让玩家能更痛快地厮杀一番。而在Cooperative这个多人模式中，则可以让最多四名玩家一起同乐，享受游戏所带来的乐趣。



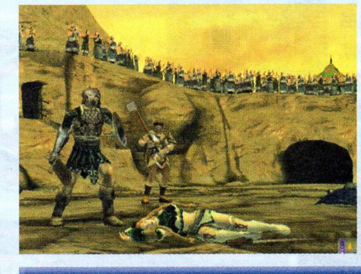


另外在游戏中共分12大区及20个舞台，而玩家一开始的身分是战俘，必须在竞技场互相搏斗拼生存，随著战绩而慢慢拉抬身价提升等级（共有16个等级），甚至还能学习到超过100种以上的必杀技，或是存钱购买超过400种的武器防具来强化自己。而随著故事发展，玩家将会慢慢发觉自己存在的意义，至于玩家是否能够推翻罗马暴政，完成真正的自由，这就得靠玩家自己来掌控了。

## X-BOX “霹雳警察：全球袭击”画面效果出众

由Sierra委托Argonaut小组开发的Xbox第一人称射击游戏“SWAT: Global Strike Team（霹雳警察：全球袭击）”，虽然目前发售日还未定，但通过全新3D引擎制作出的游戏画面，配合Xbox强力的硬件表现，将带给玩家全新的第一人称射击乐趣。

原本“SWAT”的系列都比较偏向讲究团队作战的警匪动作游戏，不过到了“霹雳警察：全球袭击”则一反常态，成为讲究画面与游戏爽快感的科幻动作射击游戏。而游戏中玩家将可以使用包括冲锋枪、散弹枪、微声手枪、50大口径狙击步枪、吹气枪等各种枪械武器攻击，让玩家充分享受射击的游戏乐趣。





## X-BOX XBOX版《模拟人生》

“模拟人生”登上Xbox平台。XBOX版本改由摇杆来操控游戏，这次的《模拟人生》Xbox版本，画面变得更加地细腻，可玩家们以摇杆方式来操控游戏介面，无论是控制模拟市民，亦或创造虚拟世界，都变得十分轻松简单。游戏采取升级过关的玩法，游戏刚开始时，只有一个模拟市民住在简陋的小屋子里，玩者要想办法克服游戏赋予你的艰难人生任务。随人物在职业生涯路上晋升，就会认识更多新邻居，同时在面临某个生命中的重要时刻，还能够开启其他新物件，就可以建立更豪华的屋舍，搬到较大、较漂亮的屋子里。在自由且容易上手不受限制的游戏操作模式下，玩者能够随心所欲地创造心目中完美的模拟市民家庭。

# 真豪血寺一族




| ARC | 发售日:2003年3月 | 厂商:ATLUS |
| --- | --- | --- |
| | 类型:2D对战格斗 | 基板:MVS |

这次将要崭新登场的是《豪血寺一族》又一部作品，本款游戏还将会采取2D对战格斗的路线，改变最为明显的应该是画面了，不仅在人物刻画上更加细致，就连超级必杀技也更加华丽。并且在游戏中会出现功夫厉害的兔婆婆和魔法少女以及众多经典角色，这能使大部分怀念旧作的玩家们想

## 豪血寺一族这次将为了争夺某国的王位继承权而再次参战!!



起那时被兔婆婆疯狂虐待的情景。当然新人物也是不能少的，游戏中新加入了个迷之少女一阿尼·哈密尔特。她给人的第一印象有点像原作中的“鸟”，就是衣服越穿越少了。本作还设定了一些特殊的系统，比如:短跳，2段跳和空中投。这些操作可以使战斗更加激烈，让玩家在战斗中更多的融入自己的战术。

前作的爽快感被完全的保留了下来，不妥的设定做了相对的变化，此次的“式神之城”追加了新的要素。

### 式神之城基础讲座

【攻击式神】是使用特殊攻击的模式，只要按下按键可以无限制的发动，各种式神的攻击方式大不相同。还有，在击破敌机后会得到奖励道具，而且能够自动回收。

### 新人物介绍



**罗加·萨斯克**

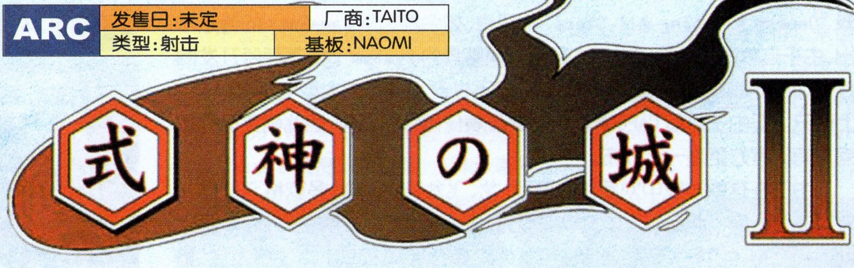
使役式神:暗黑舞伎

罗加是玖珂光太郎的竞争者，是使用忍术的美国忍者。他的手里剑成直线攻击，式神暗黑舞伎是个很强的帮手，真实姓名不详。玖珂为何与他有怨恨目前还不了解。





| ARC | 发售日:未定 | 厂商:TAITO |
| --- | --- | --- |
| | 类型:射击 | 基板:NAOMI |






**尼基**

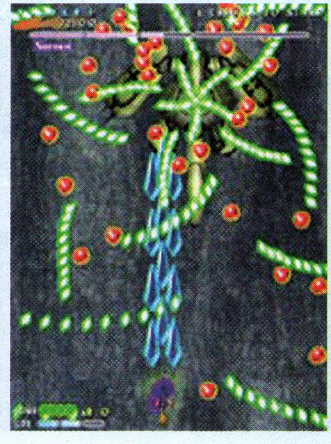
使役式神:召唤猫

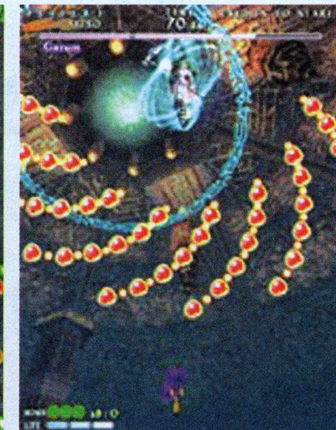
本作中活跃的年青少女，一切资料都没有公开。利用敌机的弹药进行式神攻击。

NAOMI基板描绘出的美丽画面，以及爽快的系统都成为本作倍受期待的原因。希望能够尽快推出“家用版”。





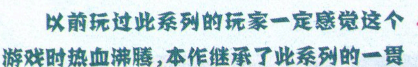
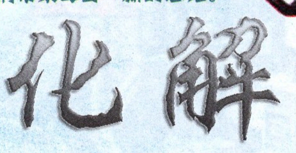




以前玩过此系列的玩家一定感觉这个游戏时热血沸腾，本作继承了此系列的一贯特点，而且在一些地方做了改进。相信这款新作会给我们带来耳目一新的感觉。

# TIME CRISIS 3
# 化解危机3

| ARC | 发售日：2003年春 | 厂商：NAMCO |
|---|---|---|
| | 使用基板：SYSTEM246 | 类型：光枪射击 |


## 人物介绍

### 阿兰·达那威

1P侧的主人公，VSSE四年级的希望。一句话形容他的战斗风格就是大胆。虽然也有几次让一起行动的队员担心，但是对于行动敏捷的他来说也只是非常普通的事。性格开朗的他，凡事都向好的方向考虑，不到万不得已绝不放弃，作战行动中他经常作为队伍里紧张气氛的调节者，虽然也有不谨慎的时候，但他还是得到了别人信任。

### 威斯利·兰伯特

2P的主人公，与阿兰同年级的VSSE四年生，射击和格斗都是VSSE同期生中数一数二的，在作战中能保持冷静的他，其实是个非常喜爱动物的家伙。与阿兰组队大约一年的时间，已经有了非常好的默契。

### 艾利西娅·云斯顿

她的哥哥是小国鲁卡诺的独立解放战线的领导，自己在两年前也加入了这个组织。拥有很强的意志力和行动力，因为哥哥被扎格里亚斯联邦所笼络，自己独身前往阿斯蒂格斯岛寻找哥哥。






图一


图二


图三

图四






## 新机能武器变更

Handgun（图一）、Machinegun（图二）、Shotgun（图三）、Granadeauncher（图四）四种武器可以自由切换，武器的攻击范围和判定都不尽相同。举个例子：耐久力高的敌人最好用Granadelauncher来接决。各种枪在你面对的各种状况下效果都会不同，具体的转换方式是，踩踏板，当主角在掩体中时扣动扳机。这种系统初学者很容易学会。但是，除了handgun没有残弹外，其它武器都有残弹设定，所以使用时一定要谨慎。特殊弹药的补给方法是打倒特定的敌人，所以推荐玩家用特殊武器时一定要速战速决。






# 炼金术士5

| PS2 | 发售日：2003年初夏 | 厂商：GUST |
|---|---|---|
| | 类型：RPG | 媒体：DVD-ROM |

维奥莱特·普拉塔内

## "炼金术士"将以崭新的面貌回来！！

自从97年GUST公司推出"炼金术士"的第一部作品以来，这个人气系列改良版本和续篇就陆续展现在我们面前。本次公司又将于2003年初夏预定推出这一系列最新作品，PS2版《炼金术士5》。在游戏中是以四代的偏僻乡村Gramnad为舞台，而游戏者们将扮演芳龄15岁的小女主角Viorad·Platane（简称Vio），在这片土地上展开一场神奇的炼金传奇，这位可爱的小炼金术士是否能顺利的完成故事呢，这就要看诸位玩家的了。本次的故事中，你依然会象前几部作品一样，接受多种严厉的磨练，最终达成自己的目标。

## 故事简要介绍

这个故事描述了原本居住在Karotte村的少女Vio本来在这里无忧无虑快乐的生活着，但是由于父母的缘故全家必须搬到遥远的大城市中，在这片土地上生长的她，已经习惯Karotte村的一切，Vio感觉自己已经不能离开这里了，于是与双亲大吵了一架，并立下了一个约定，就是要在三年内开设一家非常好的炼金术的店铺，在这期间Vio在不断学习践中开始了三年的独立旅程。

## 游戏的操作系统非常简单！！

本次的游戏操作依然会延续这一系列的风格。故事中Vio除了可以向旅行经过Karotte村的炼金术士学习并做出各种药品食物等外，还必须帮助其他人制作他们所需的物品，使整个村庄能够逐渐发展壮大并且提高名声。而且游戏者对于游戏的进行方式不同也会将这个村庄改变成著名的观光地或者是农产地等，所以玩家可以预先决定自己村庄的发展方向来经营店铺。

此外在这次新作品中还采用了所谓"DCU"（根据角色判别行动）的系统。其实是来到店里的客人全部都有他独特的个性，当他在购买他喜欢的道具时玩家就可以在旁边进行劝诱活动，这样一来他们将对你的"热情"作出反映，在外面替你的店进行宣传活动。而且随着他们来访次数的增加，彼此关系也会愈变愈好，让你的炼金术之店愈来愈繁荣。

此外在这个游戏中除了会有与历代系列一样强力并且可靠的伙伴登场以外，还会有多位店员身份的角色登场，他们除了会替玩家看店之外，同时也是与玩家一同生活的极佳伙伴，到时也将会出现极为生动有趣的画面，这样才能看到这些可爱的角色与平常完全不同的一面。

帕鲁托洛美武斯·普拉塔内

朴丽吉多·芯艾露

罗特菲利德·撒塔卢

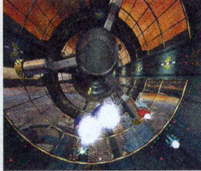
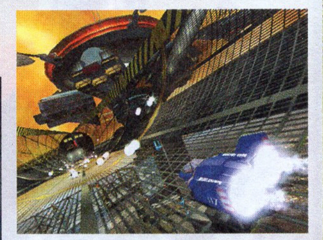
克拉拉·帕露比雅



# F-ZERO GC

NGC 发售日:2003年5月 厂商:任天堂
类型:RAC 媒体:专用光盘



## 超音速的世界,你也想尽早亲身进行体验吧!

在1月19日的开幕的第17届"次时代游戏展"上有众多即将出品的游戏在这里亮相。进行初次展出的游戏里面经典游戏也是层出不穷,这些游戏不论是在游戏画面上还是在游戏故事性上都给人一种全新的感觉,在这里如果逐个进行介绍相信也不太可能,所以这次将对于其中的一个游戏进行重点的介绍,那就是经典的超音速赛车游戏"F—ZERO GC(暂定名)。相信在这里听完这款游戏介绍的大家一定会喜爱上这速度上的刺激。下面就让我们一起对于超音速上世界进行一次心灵上的初体验吧。

这次将要登上NGC主机的此款游戏,对于比较老的玩家一定不是太陌生吧,这款赛车游戏早在SFC的时代就已经令当时的游戏玩家们爱不释手了,而现在,经过长时间的制作和现在高科技技术的支持,已经将这款游戏从当初简单画面升级到今天的这个华丽作品,我们不得不承认,现在游戏作品的档次上升速度之快了。等到这款游戏真正面市的那天,所有喜爱赛车游戏的爱好者一定会引起一场火热的游戏购买活动,相信其场面一定会非常之大的。

在游戏中将要登场的依然是拥有极酷流线型和喷射加速器的奇特赛车,而驾驶员也是各有特点,如果不信就请你亲自去见证一下吧。游戏登场时会有4辆不同性能的赛车供你选择,当然这部游戏中也会有隐藏的神秘车体等待你去挖掘,相信其性能一定不低,而这就是游戏的一个乐趣所在。另一个乐趣就是游戏可以进行分屏操作而且游戏画面也不会失色,由于主机可以同时进行4人游戏,所以你可以同3位好友在一起进行比赛对战,这也是增进感情的一个好方法。

# 制作者对于游戏的几项主要系统介绍!



## 完全崭新充满个性的F—ZERO!!




说到游戏的个性,在这里从游戏的画面和赛车的外型就可以简单体会到。各位游戏爱好者从游戏画面就能看到,不论是荒野赛道还是城市街道都会有它非常独特的景观,这使所有喜爱赛车游戏的人们可以在不同风景下驱车竞赛,心情也会随之变的轻松起来。还有就是赛车的个性,不同的4款赛车,都有它突出自己的一个方面,根据驾驶员和整车的各种性能,而设计的外型,相信会适合众多爱好者的口味。但至少这几种赛车我都非常喜欢。



## 完全3D效果的F—ZERO是最初就这样计划的吗?



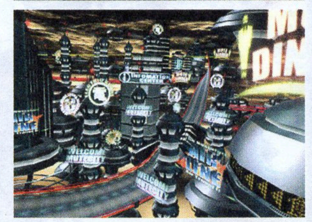
其实在当初N64上就已经想到要使用了,但是由于当时的机能有限所以无法制作的更加逼真,使游戏完全呈现3D效果。特别是在游戏森林场景中,总是让人感觉到不是很完美,但当时又说不出具体的原因出在那里。现在制作新一部作品时终于发现当时的不足,原来是当时在制作森林时3D效果不完善,使背景看起来比较平坦,所以对于树与树之间的层次没有更好的突出表现,制使游戏在感觉上不近人意。而现在的这部作品在整体视觉上就给人一种极大魄力的感觉。我们为了这个目的而努力也终于有了结果。



## 赛车的最高时速可以达到每小时2000公里!



这款游戏最主要注重的不是游戏画面,而是在驾驶赛车时的那种超高速行驶时的压倒性的惊奇感觉。在游戏中车辆的最高时速可以达到每小时2000公里,相信这种速度一定是现实中不能想象的。这种比较过剩的演出实际上只是带给我们一种精神上的刺激,但是这正是游戏所要完成的最佳效果。

# 黑色细胞 0

| PS | 发售日:未定 | 厂商:NEC |
|---|---|---|
| | 类型:SLG | 媒体:CD-ROM |



**阿贝罗:** 袭击凯恩的神秘黑翼少年,引导奴隶们追杀凯恩。但他的真正目的还不明。

**尤娄那:** 居住在可博托斯不可思议的巨大之树下的贤者。并且帮助寻找姆提亚的凯恩一同赶往大陆。

**凯恩:** 故事的主人公。生活在可博托斯岛上,是个孤儿他与和她命运相同的姆提亚一起过着放牧的生活。一天姆提亚去拜访六翼天使。由于凯恩违背了当时所谓的制度要被处死这时被神秘人救了并且得到了翼的力量。但是失去了记忆,现在只记得姆提亚,因而踏上了寻找姆提亚的路程。

## 在这个天使、恶魔、人类共存的世界中,凯恩路途中可遇见的人

**冷漠的六翼天使——贝依娄:** 优秀的六翼天使,是姆提亚要找的人。他能够改变现在的混乱的局面吗。

**慈爱之翼-希丽阿:** 她是个四翼天使在一所教堂与主人公们相遇了。从此一起行动。她知道世界变得混乱的原因。但是……

**冷静的风暴——扎依欧:** 和露卡一起旅行。是一位沉默寡言的恶魔族青年,但是有时抑制不住对血的渴望。一直跟在露卡的身边保护她。









▲在的图上可以进行编成(可进行出击时仲间选择、装备选择)

黑翼

白翼

**狂气和爱——露卡:** 为了抑制对血的渴望探明世界混乱的原因。踏上了冒险之旅,在旅途中遇见了主人公。

### 系统简介

本作分为SLG部分和用会话进行故事部分。和系列作品相同的是地图上也有高地的差异,使用武器的潜在能力依然健在。

当然本作还追加了很多新要素。比如在使用魔法和特技时会消耗一定的能量值,在伤害敌人时可以吸取对方的能量值为自己补充。还有持有翼能力的战士追加了飞行能力可以不受地形的限制,但是要消耗能量值。

"黑色细胞 零"是一款有着灰暗世界观的游戏,玩过前几作的玩家一定不会陌生。在这部游戏未发售之前我们先了解一下游戏的故事、有关人物和系统。

人类

**为了弟弟做僧侣的丝提恩:** 为了自己的弟弟在教团做僧侣工作,由于对教团不满之后与艾库撒鲁成为了朋友。



**为自由而战的热血战士——艾库撒鲁:** 为了人们的自由与教团战斗的"撒依弗阿帕库"军中的年轻勇士。很聪明并且极付正义感。

**姆提亚:** 住在可博托斯岛上和凯恩一起生活的善良少女。为了搞清楚现在不合理制度的原因去拜访了六翼天使。她可以感应大自然的想法,持有着不可思议的力量。





◀在本作中通过特殊道具的组合可以召唤出召唤兽,不同的组合可以得到不同的效果。

# 最終兵器彼女

| PS2 | 发售日:2003年春 | 厂商:KONAMI |
| --- | --- | --- |
| | 类型:恋爱养成 | 媒体:DVD-ROM |

最终兵器彼女是在日本小学馆上连载的漫画,现在已经是突破230万部的人气作品。以这部作品为蓝本地恋爱养成游戏马上就要在PS2上推出了。今年春我们就可以在游戏中欣赏到高桥新笔下的"最终兵器彼女"的魅力了!

对于不熟悉漫画的玩家我先对故事简单的介绍一下:女主人公千岁本是在北海道居住的一名普通高中学生,对日本的历史很有兴趣但是对运动方面很不擅长。和同班的修次十分要好每天过着幸福快乐的日子……但是世界大战爆发了打碎了人们的平静生活。修次加入了军队,在与敌人战斗时战场上出现了神秘的物体千岁变成了最终兵器。




## 人物介绍

**女主角 千岁**:本来是一名普通高中生,但是当世界大战爆发时才发现自己被改造为"最终兵器",并且具有瞬间毁灭一座城市的破坏力。

**男主角 修次**:和千岁十分要好但是两人的关系还没确定。正当两人要确定关系时世界大战爆发了两人被卷入了战争。

**明美**:千岁的好友,经常和千岁一起谈心。她一直暗恋修次。

**当志**:修次的同学特别关心明美的事,非常讨厌明美提起修次的事。最后加入了军队。

**冬宝**:修次中学时代田径部的前辈。因为一些特别的原因离开了北海道。

## 关于选项

游戏和同类养成游戏一样也有很多选项这些选项直接影响故事的结局,所以大家要慎重考虑。即使不懂日语的玩家也不用担心,游戏的构成和漫画书的章节是相同。不过即使你的选项不忠实于原作也没关系你可以看到原作以外的情节发生,故事中登场人物的关系也会发生改变。

### 游戏中可以获得道具

如果在选项中选得很恰当当游戏画面内会有悦耳的声音反应这时可以得到道具。



### 千岁的幸福值"兵器/彼女槽"

在本作出现了"兵器/波女槽"它是影响千岁幸福值的关键。当"兵器/波女槽"向兵器方向发展时千岁的幸福值就会降低,如果向波女方向发展幸福值就会上升。

### 交换日记系统

读过原作的玩家一定知道千岁和修次是经常交换日记的,在游戏中被生动的表现了出来。为游戏的乐趣增色不少。

### 迷你游戏——千岁的拉面馆

迷你游戏的游戏条件现在还不明,不过已经确定在游戏中有迷你游戏。而且成绩会影响故事情节。现在已知的是"千岁的拉面馆",你的任务就是为客人送餐。

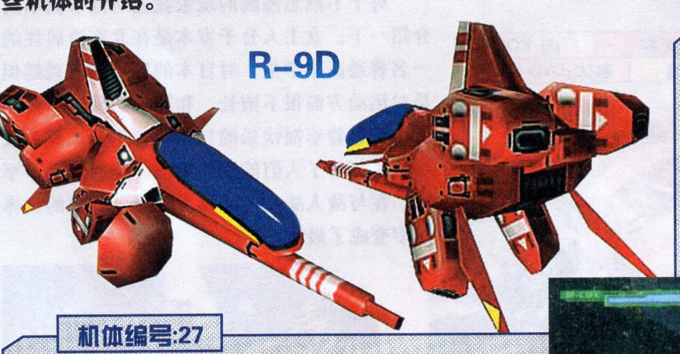


自从 1987 年 R-TYPE 系列的第一作登场，崭新的游戏操作和独特的世界观博得了很多人的赞赏。系列的最新作被决定推出在 PS2 主机上，游戏设定基本沿袭了前回的作品，不过，在新作中将有超过 50 种以上的自方机体登场。下面就是一些机体的介绍。

R-9A

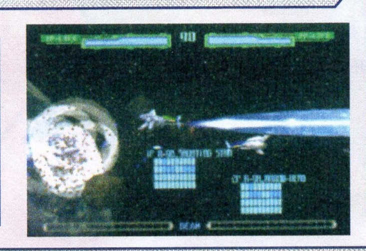
**机体编号:01**

名称:ARROW-HEAD(アロー·ヘッド)
波动炮:スタンダード波动炮
フォース:スタンダードフォース
导弹:追尾导弹 or 爆雷
ビット:ラウンドビットorシャドウビット
这种型号的机器属于量产机，当初在对バイドミッション战争时被广泛使用的机体。对于地球文明圈来讲，这种机体可以算时最初的次元装备。




**机体编号:27**

名称:SHOOTING STAR(シューティング·スター)
波动炮:压缩波动炮
フォース:デイフエンシヴフォース
导弹:爆雷 or 诱爆导弹
ビット:シャドウビット orラウンドビット
这种机体的制造目的是为了满足专门用于长距离精密攻击的战略需要，所以 R-9D 在中远距离的情况下，命中率和破坏力是其他机体所不能比拟的。



**装备解说**

压缩波动炮
次元武器史中拥有最大射程的武器，大约是 38 万公里，这种距离相当与从地球到月球表面的距离，相反的如此巨大能量会产生出极大的热能，冷却造成极大的困难。所以即使是在实战中也是被禁在最大能量情况下进行射击的。

**装备解说**

スタンダード波动炮
R-9A 型号机的主炮，在设计该机体的同时就已经着手进行开发了，是最早一批强火力武器之一，将能量汇集与机首，之后利用特殊装置——ベクトル一气将能量解放。因为是完全的能量系兵器，所以スタンダード波动炮没有物理发射口。

スタンダード·フォース
同样是实战初期就已经投入战斗的兵器，主要是通过主机电脑进行对媒体的探索，之后本身再从锁定中抽取能量，由于フォース本身具有触媒的技能，所以抽取出的能量会在形态上进行变化。

# R·TYPE FINAL

PS2 | 发售日:预定 6 月 | 厂商:IREM | 类型:STG | 媒体:DVD-ROM

R-9F

**机体编号:42**

名称:ANDROMALIUS(アンドロマリウス)
波动炮:冲击波动炮
フォース:ロッドレスフォース
导弹:诱爆导弹 or 追尾导弹
ビット:シャドウビット
由于拥有比较高的运动性，即使在没有开发资料的情况下也不难看出是用来对应放方同等型号机体突袭而开发制造的，在开发时充分参考了 R-9A 的很多优秀机能，所以被认定是 R-9A 的后继机种。在其他方面，由于怕因为大型兵器安装后会影响到该机体的行动能力，所以只能暂时安装冲击波动炮。

**装备解说**

冲击波动炮
最普通的一种武器，能量和质量一般，能够使敌机体内部的能量瞬间爆发，所以对周围空间也有很强的波及力，是为了能够支持机体进行异次元推进飞行而开发的波动炮。

ロッドレス·フォース
次时代フォース开发阶段初形成的该系列武器型号，特别点在于触手型的激光武器，テンタクル·フォース是在其投入实战后，技术得到很大改进的情况下进行开发的。

## 导弹类武器分析

**追尾导弹**
是通过热能、金属等方面来进行判断，以此追踪敌人的导弹。同时发射最大数为两发，连射性和追踪性都非常优秀，所以在战争中得到很多驾驶员的青睐，其本身的适应性非常高，所以对应很多机体。

**诱爆导弹**
是攻击性十分强尽的导弹，在弹体与目标碰撞同时破裂，之后弹体内拥有强大破坏力的能量瞬间爆发，即使是在地形复杂地区也非常有效。

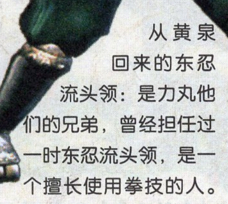
**爆雷**
属于轰炸时使用的爆弹，地面部队接近时连续投放可以造成极大的伤害，投放间隔时间极小。

**另外，在游戏中还有很多其他的设定，比如装备变更，就是说，玩家不必拘束于机体本身的武器系统，可以按照武器单独的能力和自己对某武器的喜好来对机体进行改造，不过肯定会影响到机体本身的移动性和能量，而武器方面也会随着战斗舞台的不断深入而增多。还有就是更改颜色的系统，出征前为自己的爱机喷染上自己喜爱的颜色，或者更改爱机的编号等等。**




PS2 | 发售日:2003年4月 | 类型:动作忍术 | 厂商:Feomsoftware | 媒体:DVD-COM

前次已经向大家简单介绍了游戏中的几位主要登场人物和场景，相信广大钟爱这款游戏的玩家一定会对于游戏有了一个初步的认识。本次我们还将再次进入这场血腥战场，体会其中的快乐。在这个游戏世界中，由神秘的忍者所演出的这场故事，究竟会向着怎样的结局发展呢？这一切都要靠游戏中的主人公自己了，下面将对于游戏故事的操作和新登场人物进行一次报道。



龙丸

从黄泉回来的东忍流头领：是力丸他们的兄弟，曾经担任过一时东忍流头领，是一个擅长使用拳技的人。在过去和"阳炎座"的战斗中不幸命丧黄泉，之后就……。



机舞罗

可以操纵木偶的邪恶天才：此人最擅长操纵人型木偶。

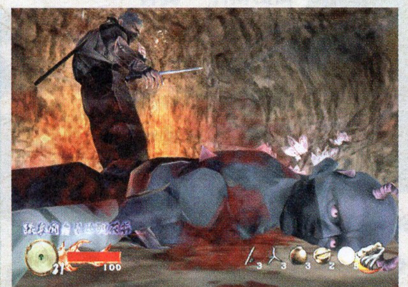


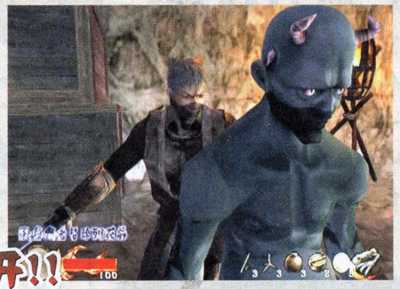
严陀

他的怪力可以将一切击碎：与鬼阴和神乐一样，是天来六人众的一员。率领着神秘的虚无僧军团。







本游戏操作形式相对比较简单，只要大家多注意几种战术技能的活用就会轻松应付游戏中的困难险阻。在故事中你将扮演一位暗杀技术高超的忍者，在这个战乱的时代，从事暗杀活动。在茫茫的深夜里，只是一道黑影闪过紧接着寒光突现，一条生命就已经失去，不知在那个夜晚中会有多少象这样的生命将不符存在。这就是忍者将要面对的命运，接受上级的指令，没有任何条件的服从，不论对方是什么人物，或者男女老幼，执行暗杀的忍者们只能冷酷的去执行。在这部游戏中的两位主人公究竟会是怎样的命运呢，他们是否会向着所谓的正义而前进，只有他们心中最清楚。

在这次的故事中，君主织田收复使用一太刀的力丸和彩女并对于恶势力进行了最终的制裁。织田国成立，并将迎来一个平和的时代，但是事情并不是象这样发展变化的。邪恶的势力又将再次占领这片土地，拥有极大野心的一个组织正在开始他们的行动。这个黑幕的中心人物名叫"天来"，他是一个年龄超过300岁的老人，他使用强力操纵肉体的巫术来控制"天来六人众"，使他们甘愿成为他的随从。

## 游戏中的主要登场人物"天来一族"在此完全公开!!!

**鬼阴**

已经死去的传说忍者：过去曾经率领"鬼面众"，是一个传说中活跃在暗杀事业中的忍者。论年龄应该已经有800岁，现在是阳炎座四天王的朱雀，依然在暗杀行动中活跃着。曾经与力丸进行过三次对战，最后一次战斗由于用尽力量，而战败。

**天来**

操纵死人的强大妖术士：在这个时代中将死人唤醒的巫术是被严格禁止使用的。而天来则是使用这种妖术最为厉害的术士。他自称使用这种妖术已经活了300年之久，而这种力量的来源就是他最大的野心。

**神乐**

年轻貌美的咒符使：最擅长使用咒符进行攻击，并且还可以召唤式神进行战斗，其实力决不输给男性。她恐怖的杀人技巧是通过她身为女性的魅力在你毫不知情的情况下，将你斩杀。拥有极为冷酷和残忍的性格。

**阵内右京**

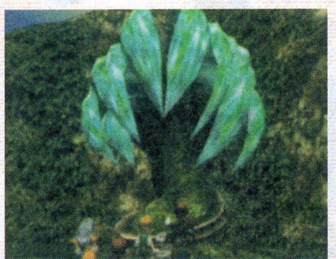
拥有恐怖之手的居合剑法使用者：使用4尺长刀的居合剑法高手。他最恐怖的就是他那独特的拔刀技巧，即使在现在也是极为厉害的对手。






# 最终幻想 水晶编年史

『最终幻想 水晶编年史』本刊以前介绍过，这回又有新情报了。在日本的期待排行榜已经排到了第五位，相信各位玩家也很关注吧，好我们就一起来看看有什么新情报吧。



因为"没药树的树汁"离村庄很远，收集树汁的装置也有限所以要满足水晶的能源要求是一件很困难的事。

## 大棚车之旅开始了

本部游戏讲的是在故事的世界里面瘴气包围着整个世界，人们利用水晶的光趋散瘴气保护村庄。但是水晶的能源总有一天会用完，为了不让水晶衰竭由村中的年轻人组成了一个名为"水晶大棚车"的部队。他们每年一次，从村中出发到世界各地去收集"没药树的树汁"它是维持水晶的唯一能源。故事讲的就是一个边远村庄的大棚车之旅。



## 厂商SQUARE已经确定本游戏可支持多人模式，最多可以四人同时冒险。还有四个种族可以进行选择！！



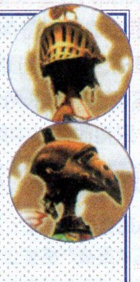
### 人类

各项能力均衡。性情温和不喜欢争斗是一个以"温"著称的民族。



### 盗贼

总把盗贼工具带在身上，速度快反应灵敏。整个民族崇信的精神是"我"。



### 魔法使

这个种族是个"智"的民族，具有掌握魔法的素质。全族人都浑身披着甲状物，真是迷一样的种族。



### 矮人族

身材矮小但是脾气很暴躁，是一个"武"的民族，全族人都很精通商业。



村中的人都来送行！



## "最终幻想 水晶编年史"的主题歌已经确定




本作"最终幻想 水晶编年史"的主题歌是由日本现在当红的女歌手"YER"主唱。在日本人气度可是很高的啊。主题歌的名字为"风的音"听说是现代艺术和舞台艺术的结合给人一种自然的感觉，怎么样很期待吧。

## 在"FF"系列中经常登场的モーゲリ在游戏中担当送信的角色

モーゲリ——在这个世界生存的小动物，特点是喜欢送信可以说人类的语言。它们大部分生活在远离人类的地方但是它们非常喜欢热闹。

モーゲリ



▲可爱的モーゲリ带着信来了，谢谢你了



▶在外冒险的人得到了家乡亲人的信。真是一件很温馨的道具啊。

由于本游戏中充满了瘴气，所以当走进瘴气地带会受到伤害。如果身上有水晶的话就不会受到伤害。在多人游戏时只要队伍里一人拥有水晶在一定的范围内其他同伴也不会受到伤害。



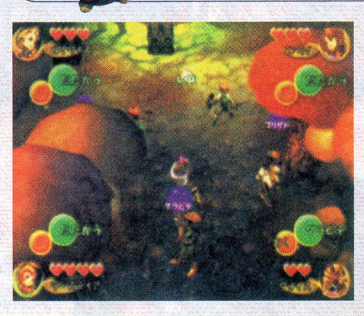


### 关于魔石的继续报道



击倒敌人或开启宝箱便可得到魔石，其中有直接使用的魔石还有一种辅助魔石。直接使用的魔石就不用说了。辅助魔石经过不同的搭配可以为魔法增加不同的辅助效果。

充分得利用魔石对冒险很有利













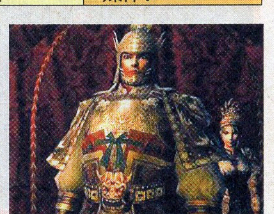
### 解开机关

在游戏中会遇到一些打不开的门，一种方式是：击倒敌人得到钥匙。另一种方式是：在关闭的门附近会发现一些奇怪的装置，那便是开启们的机关。





# 三国志戦記2 SANGOKUSHI SENKI



PS2 | 发售日:2003年春 | 类型:SLG | 厂商:光荣 | 媒体:DVD-ROM

## 战乱的时代又将再次崛起… 采用崭新战斗方式的战略RPG!






上期杂志中对于此款游戏的几位主要登场人物和游戏中的系统与基本技巧已经进行了一个简单的介绍,相信所有对于三国战略游戏情有独忠的玩家们一定会非常期待这款游戏能早日登场,好能一睹它的真容。而这次我还要将本作游戏的最新情报展现给大家,希望不会令大家失望。



三国志战记这一系列游戏最大的特征就是采用了这种崭新的战斗系统,我们称之为"战法连锁"。这是一项在此类游戏中独有的战斗系统,但是在前一部游戏中当敌兵向你的主将发起进攻时便很难起到任何作用,而在这次的游戏中已经进行了这种战略的改动,战斗中将更加得心应手。





### 特殊战斗



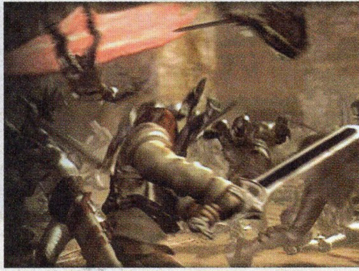
在各章战斗的最后,当满足特殊条件时将会发生"特殊战斗"。其内容相当丰富,包括我方同伴救出、敌方目标击破、阻止敌方援军、躲避敌方伏兵等等。在这些战斗中,我方需要派遣特定的武将出场,这样才能保证事件的顺利完成。对于"三国"历史熟悉的朋友会在这一模式中找到十分亲切的感觉。



本应在今年三月发售的这款经典动作RPG游戏将暂时向后延续一段时间,这次推迟发售相信制作厂商会有它重要的原因,但是这款游戏在所有玩家中的期待数值却毫无衰减,反而有上涨之势。这一部游戏不论是在故事情节上还是在游戏画面人物动作上都可称的上是上乘之作,难怪很多对于RPG类游戏沾边就头疼的玩家也要尝试一下它带给人们的那种神奇体验。

# DRAG-ON DRAGOON ドラッグ オン ドラグーン 赤龙骑士

PS2 | 发售日:2003年春 | 类型:A·RPG | 厂商:ENIX | 媒体:DVD-COM





## 从死亡线走过来的朋友们!

在游戏中除了上期介绍的两位主要角色以外还会有多位角色将要登场。这次我先简单介绍两位,相信大家会对这款游戏有一个更为深的了解,而他们与主人公一样同是舍弃自己身体的一个重要部分来换得一份契约。他们这种行为也是对于某种事件的仇恨而才会有这样的结果的。现在我们就深入了解两位勇者与他们的契约者。

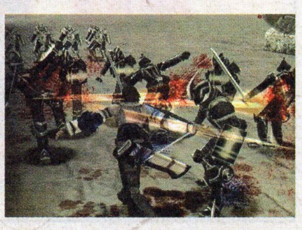


**雷欧那鲁:**本人是一名最注重礼节并且极其勇猛的战士。在一场激烈的战斗中由于产生了一个禁忌的爱情,所以从此过着一种隐居的生活。自从那次的事情的发生后就与碧阿利结成了契约。

**碧阿利:**和雷欧那鲁一起行动的一个小精灵。在他被那次禁断的爱情扰乱的时间里,心情非常的烦乱,不知该如何是好,正在这个时候碧阿利出现在他面前,从此与他结成了盟约。







# 市场中常见PS2游戏碟出处及质量综合分析！

PS2主机在国内不可思议地迅速普及，这说明广大玩家对于一款成功主机判断力。如今在国内，想在游戏发售第一时间买到远在东瀛的正版游戏也不是难事了，只要到附近电玩铺子（机店）里和BOSS预定，基本上在发售日以后的2-3天里就可以拿到货了。电玩杂志对于国内最受欢迎游戏的选票也全是来自各游戏店销售的正版软件数量（D实在是没有办法统计的……），虽然价格上存在着中国国情，被JS砍到流血不止的情况时有发生，但从积极意义上来说，国内玩家的正版意识正在逐渐加强，游戏精品理念正在形成。另外，还要无奈地归功于勤奋的D版商们不泄努力，没有他们，也不会有人气如此之旺的游戏氛围，不会有遍地开花的游戏店铺了，无论D还是正都将缺少市场。

好，言归正传，此贴意在罗列目前市面上常见的游戏碟片出处和质量分析情况。笔者经过一周的市场调查（其实也就是找BOSS聊天，陪其玩足球放水而已~~）得到了一个可能相当片面的分析报告，远远希望对大家买游戏防JS有帮助。特别是上个月碰到过两次朋友付了订金买正版，结果某地JS不怕死，拿来精装版的D冒充，差点被我们哥几个用他柜台里的GAME BOY初号机砸死~~

1.首先要介绍的当然是PS2正版碟了！（不要骂我水，本来就应该只有这一个出处的，岂能喧宾夺主）目前D版中的“精装版”做工也很了得，颇有乱真之势，如何鉴别真-正版，防超贱JS很有必要。

PS2正版碟做工绝对精致（还觉得不精致的话就去买面镜子算了）。

首先是包装。包装用DVD专用盒子采用纯黑或者深蓝色塑料，在右边盘架的上方有一个方型卡位，内有突纹字样：MEMORY CARD HOLDER字样和PS LOGO是予留着放PS2记录卡的（一个游戏一张记录卡？太奢侈了点吧……如果象NGC游戏那样每个游戏送个小容量记录卡就好了~~~），壳内中脊上有游戏相关数字标识。正面透明封面套透明度高，韧性好，用指甲划过后无明显划痕。彩色封面印刷精美清晰，大小和盒子预定大小匹配精良。最外层封包层有易撕条（就象香烟和正版磁带开封的那种封条）

然后盘片背面彩印色泽靓丽，字迹清晰，给人很正气的感觉。背印用手触摸感觉光滑平整，无凹凸生涩的感觉。且通常在PS LOGO（PS游戏开始时一个红色竖写的P和一个黄蓝横写的S组成的图样）处不加色，留出闪亮的光碟本色。在正面最内圈，有激光刻蚀的PLAYSTATION2字样和PS LOGE图案，每隔60度有一个，形成一个圈。最关键识别正版碟的方法是：正版盘的盘面上也有PS LOGO标识！就象是激光防伪的标志一样，通过不同角度的光线照射才能勉强看到，也是每隔60度一个，分布予整个盘面。

说明书，和质量保证书（或者调查单）是不可能缺少的。说明书印刷精美，字迹清晰，如果到手的盘里的说明书印刷得还没有普通游戏杂志清楚，就要格外当心了。说明书通常不涉及游戏剧情功略，只是一些基本的操作方法。

2. 然后是D碟里赫赫有名的——精装版。包装4.5分 用料：4分 背印：5分 读盘：4.5分（以D版盘质量满意度为准，满分值为5分，个人观点）

相应游戏数量少而经典，也有说法是台湾版，笔者无从考证。不过有一点是可以肯定的：这个版本的D通常比市面上其他规格的D完3-4个月出。而且从盘片质量和背印质量来看，绝对不是哪条地下作坊式光盘流水线能够做出来的。更有一个惊人现象：在MESSIA芯片刚刚面市的时候，配合30000型主机运行某几个“精装版”游戏，竟然无须RESET，只需OPEN就可以出盘！当时机店BOSS狠狠地向店里每个玩家炫耀了一翻~~~但后来这种情况再也没有发生过。

根据笔者猜测，这些D盘很有可能是游戏商委托光盘制造商压盘时，利用私扣的报废母盘（所有D盘的母盘都是违法外流的或者理论上应该报废的）压制的。或者在制造商完成定单后，又私自压制的盘片。又或者是台湾某些（个）正式的盘片制造商在淡季里弄的副产……当然这些只是笔者无责任猜测，各位看官无须多在意。

精装版的碟片相对其他D用料较好，盘基厚实，圆整度和盘面质量确实不错。不过毕竟是D，有个别盘面出现不同程度的水样花纹，明显是老旧母盘压制露出的马脚。

这些盘片配有精美的包装盒子，特别是FFX国际版，透明塑料盒，纸质外壳，双碟装，无论包装印刷和盘片背印都足以乱真。（这个版本就是贱人JS妄图黑SOLIQUID-SNAKE(R)兄弟的凶器之一……）不过D终究是D，内圈虽然也刻有SLPM-XXXXX的盘片编码，可是看不到PS LOGO和镭射标志。也没有日方质量保证书，SO……不过除了这些，确实在外观上看不出其他什么破绽了。

3.接下来是D盘中最常见的一些类型，可能来自不同地区和不同流水线，用不同的内圈字母标识加数字可以鉴别。以D版盘质量满意度为准，满分值为5分。

DV-XXXX 用料：3.5分 背印：3分 读盘：4分

颇有知名度的台湾星光。背印彩色，略显粗糙，油墨有凹凸感，偶尔有粉末掉落。一般在早期买的游戏以这个“品牌”居多。盘本身的质量还是可以的，读取也比较顺利。有炸弹人、GT3、蚊等许多游戏

MM-XXXX 用料：3.5分 背印：4分 读盘：4分

最有代表性的是D9的GT东京概念车。竟然比这个游戏正版读碟还要快很多~~背印光滑，不掉墨粉。

P2DV-XXXX 用料：3分 背印：2.5分 读盘：3.5分

背印为红色单色，质量一般。CAPCOM VS SNK、WE6FE DVD版等

DVD-XXXX 用料：3.5分 背印：3.5分 读盘：4分

这个版本非常的有意思，盘片内圈刻有DVD DIGITAL等字样，看起来像是影碟的盘基，估计是哪个影碟D版流水线上下来的。背印不错，读碟也较顺。第一批美版忍以这个版本较多。

DP-XXXX 用料：2分 背印：1分 读盘：3.5分

这个版本的D几乎没有背印图案，只是一些很淡的兰色圈圈，难看。盘基也很薄，见过的最差的D盘。

以上片面地列举了一些较常见的D的类型，由于D版异常发达，新编码和新流水线不断改变，实在无法一一说明。如果买盘的话，无论正版D版，都应该留意以下几点：

1.盘面是否有划伤，2.盘基是否过于单薄，3.盘面是否圆整，4.有无变形弯曲等。

质量差的D碟对机器的伤害确实不小。个人觉得买D碟已经是很罪过的事情了，无必要省几块钱寻找开价低的机店，JS也不笨，卖价低，进价一定也低，成本低，质量低，一分价格一分货的。

最后还想再罗嗦几句，买游戏建议精挑细选，买一款正版玩两个月和买两打D版玩两天比，要省心很多，开心很多，真的。大家都支持一下正版，至少支持一下自己真正喜欢的几款游戏的正版，哪怕经济条件不允许每张买正版，即使是玩D，走精品路线也是值得推崇的。总比面对几十张D不知道玩什么的心情好得多。原则上，远远不抵制D版，但尽自己所能，力所能及地大力支持正版。

请作者速与本刊联系






## 人物介绍

フェイト·ラインゴッド

［没关系啊，无论会变成怎样……一定要去试试看！］

年龄:19　身高:177CM

体重:67KG　种族:地球人类

武器:剑　CV:保志总一郎

本作的主人公，拥有着蓝色头发的フェイト总给人一种偏瘦弱的感觉。他的两亲——ラインゴッド夫妇是全银河联邦中无人不知的文章遗传学者。从小受到家庭环境的影响，フェイト现在也成为了バ　クタイン科学学院纹章学科的在校学生。他的努力在大家眼中是无可非议的，然而他自己的兴趣好象更偏向于电子游戏和体育运动，业余时间也用来参加武术格斗等俱乐部的训练课程。

性格方面フェイト是个热心肠的人，绝对不会放着有困难的人而不去管，从来都是以自己真正的想法和做法来处事，所以也显得稍微有些倔强。


Fate Linegod

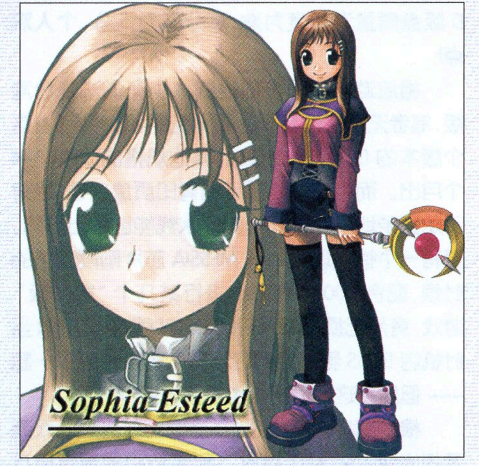
ソフィア·エスティード

「刚才就在这里等你了~~欢迎回来啊~~」

年龄:17　身高:160

体重:49KG　种族:地球人类

武器:杖·纹章术 CV:夏本温子


Sophia Esteed

ソフィア是个以笑脸面对身边所有人的女孩子，和フェイト一样，是隶属于地球バ　クタイン科学的女子高中生，由于和フェイト从小就在一起所以在她心目中把フェイト当成大哥哥的时候更多一些……

喜欢刨根问底的个性，不嫌麻烦，很体贴人，是典型的妹妹型女主人公

スフレ·ロセッテイ


Souffle Rossetti

「我呢，头脑不是很好，经常言不达意……但是我会提起精神来的！」

年龄:14　身高:132CM

体重:36KG　种族:ベルベイズ人

武器:バングル CV:仓田 雅代

拥有茶色皮肤和银色头发的女孩子，带给人一种异国的感觉，游戏开始时，身为优秀舞蹈家的她正在跟随马戏团——ロセッテイ一座进行宇宙巡回演出中。

腰间的装饰品给人一种非常夸张的感觉，这多少表现出了スフレ的个性，还有就是缠绕在身上的红色披肩也给人留下了深刻印象。总之是个非常开朗的女孩子，虽然有时候说话会让身边的人倍感气愤，但就是这种毫无保留地表露自己情感好恶的性格才能使スフレ成为种鲜明的角色。不过遇到困难或是烦心事情的时候，还是会表露出相当为难和能够博得别人的关心的表情……

クリフ·フィッター

[用不着担心，有我在万事OK，没问题的！]

年龄:36　身高:196CM

体重:96KG　种族:クラウストロ人

武器:ガンドレット　CV:东地宏树


Cliff Fitter

クラウストロ人，出生于クラウストロ星系三号星，永远身着全黑色的服装，看起来非常灵活的感觉。虽然是36岁的大叔但是实际给人感觉却要年轻的多，有着兄贵级别的肌肉，时而会犯毒舌的毛病，但根本上来将是个好人，而且憎恶分明。十分讨厌复杂的事情，说话也十分直接简单。クラウストロ星人和地球人相比，虽然外表没有什么太大的区别但是肉体强度、运动神经和视觉上都有很大的差异。

ネル·ゼルファー

[没入感情是完全没有必要的，因为这里一切都是任务。]

年龄:23　身高:171CM

体重:51KG　种族:エイクール人

武器:ダガー& 施术　CV:浅川 悠

通常，红色的头发总是体现出强烈和坚强的意志。事实上ネル从事的职业是具有非常隐秘性的间谍，但是总


Nel Zelpher

觉得还是更像忍者多一些。目前，ネル接受了某人的命令，正在跟踪调查フェイト等人的行踪，总之是个谜团缠身的女性。

性格有些过于个性化，在队伍中和クリフ成为了鲜明的对照，自身职业的原因，任务的完成就成了ネル第一位应该考虑的事情，但是她并不希望有谁因为任务而受到伤害，从这点来看ネル本身也是位非常温柔的女性。

**ロジャー·S·ハクシリー**

「好！从现在开始，ロジャ　要燃烧起来啦！冲啊！」

年龄：12 岁　身高：85CM

体重：30KG　种族：エリクール人（メノディクス族）

武器：斧　CV：まるたまり




有些傲慢的性格，但是却非常有活力的メノディクス族少年，也许メノディクス族人的个性都是如此。在这个种族中，即使是成年人也只有 1 米左右的身高，他们是只居住在山岳地带的小种族。

我们的ロジャー好奇心十分旺盛，为了自己的理想——做一个伟大的人而日夜努力着。

**リョウコ·ラインゴッド**

出生地是地球的卫星——月亮，是主人公フェイト的妈妈。作为优秀的学者的她，放弃了在学会就职的机会，和自己的搭档兼丈夫一起继续进行纹章的研究。

**ロキシ·ラインゴッド**

出生地是地球，是主人公フェイト的爸爸。目前是银河联邦中纹章科学的权威，即使是在整个银河联邦历史中也是非常少有的人才。

## 流程攻略

在这里是让大家熟悉一下系统，1 基本操作：方向键和 R3 控制人物移动。在行进中按住 L2 点方向后、左、右为各方向的闪身。如在闪身中按三角键便可转向所闪的方向。R1\L1 是换人 R2 是更换状态。2 攻击：圆圈是小攻击。叉子是大攻击。圆圈和叉子同时按下为特殊技。小攻击和特殊技会被防住，大攻击可以破防。不过小攻击克大攻击、大攻击克特殊技、特殊技克小攻击。3 指挥系统：在战斗中按三角键切入指挥系统，在指挥系统中用方向键可以选择，对部队进行命令、使用道具、使用纹章术、逃跑指令等。

### 酒 店

**主要获得道具**

シェイク、ロセッティ一座公演チケット

会话结束后，先回到 105 号房间调查垃圾箱，会发生主人公フェイト被殴打的事件。

■首先来到 1 层大厅东侧的传送室，利用传送器，之后去东北方向的房间，这里是马戏团“ロセッティ一座”的主控制室。在这里会发生有关演出服装的事件，之后，在回答关少女スフレ对话选项时可以得到「ロセッティ一座公演チケット」（马戏团公演入场券）




■回到一层大厅东侧的传送点，来到一个以供休息饭店客人休息的地方，这里找到道具「シェイク」，另外，附近还有很多设施可供玩家利用，比如ファイトシュミレータ（格斗练习）这里可以进行模拟战斗，会对玩家了解战斗系统起到很大帮助。

■格斗练习结束以后随即发生剧情事件，利用传送点来到避难设施，途中除了有固定对话外还会强制发生战斗，这时只有铁管作为武器，请小心应付。在第一战结束后会发生少女スフレ加入队伍事件，之后还会进入战斗，不过这次有了スフレ的帮助，战斗会轻松许多。

### 紧急避难设施~联邦输送战舰ヘルア

■首先来到 509 号房间，分别与スフレ等人对话，之后去楼梯附近，继续与ゴンゾーラ和スフレ对话。

■事件结束后，回到 506 房间，确认ソフィア已经熟睡以后，来到自己的床前，强制进入剧情事件

■由传送室来到联邦输送战舰ヘルア

### 联邦输送战舰ヘルア~ヴァンガード 3 号星

■来到战舰以后，首先会遇到モニター，事件结束后开始重力传送。

■与ソフィア对话后，在房间内稍微溜达一会儿就会有事件发生。

■之后由休息区域移动至脱出用急救舱。

### ヴァンガード 3 号星~コーファーの

**主要获得道具**

インフェリアソード、ブラックベリィ、アクアベリィ

■降落以后会发现道具「インフェリアソ　ド」，道具入手以后以脱出用急救舱着陆点为中心，向西北方向移动。

■在到达ウィプル村以后，会自动发生固定剧情，剧情结束以后，从房间出来以后再次进入就会发生与ミナ的特殊事件。之后，在ノキア那里要回了[インフェリアソ　ド]，之后向ペソット森林进发。

■当主角一行人回到降落地点的时候，发现乘坐的脱出用急救舱已经遭到严重破坏破坏，无法使用。无奈，只好再次回到ウィプル村。

■在ノキア和ミナ的家中，主角询问了关于有关ノ　トン的事情。饭后，大家再次通过ペソット森林来到コーファー遗迹。

### ~ノートン隐蔽的家~イーグル

**主要获得道具**

ブルーベリィ×3、ブラックベリィ×3、料理素材×2 完熟ベリィ、アクアベリィ×3、综合素材、フレッシュセジ×2、セフティジュエル、オルゴールの部品

■コーファー遗迹入口的具体位置是在以ペソット森林为中心接近正北方向附近。

■遗迹的结构并不复杂，进入以后一直向遗迹深处（北）进发。当一块巨大的岩石当住去路的时候，请继续向右。通路尽头会发生和チンピラ的 BOSS 战，胜利以后得到道具「カウンターオーラ习得书」。

■来到ノートン隐蔽的家中，在一个有记录点房间中会出现让玩家输入密码的谜题，在这里请输入“2.5.6”。成功以后，房间中的暗道随即打开，进入以后来到房间的最深处，发生救助ノキア的事件。

■事件过后，强制进入与クリフ连手对付ノ　トン的战斗战斗结束以后，可以从ノ　トン身上得到道具「サポ　トスペル」，之后クリフ便会加入队伍。

■之后回到ノートン家中那个有记录点的房间，可以得到道具「オルゴ　ルの部品」

■回到ウィプス村，自动发展剧情，剧情结束以后，来到脱出用急救舱用着陆的地方。

■事件结束以后就会和クリフ等人一起向エリクール2 号星进发。

### カルサア~カルサア山洞

**主要获得道具**

アクアベリィ、完熟ベリィ、ブラックベリィ×3、1400フォル、ブルーベリィ×2、520フォル、超熟ベリィ×2 综合素材、スケールアーマー

■降落以后，首先来到カルサア山洞往东方向的アリアス

■到达アリアス中心后，来到クレア的住所，在里面最深处的房间中会发生事件。

■在クレア住所的 2 层休息室中与其对话，选择「そろそろ眠くなってきたな」之后强制进入剧情。

■去 1 层的会议室，事件过后，通过アイレ山丘。

### グラナ丘陵~修练场

**主要获得道具**

ブラックベリィ×6、ブルーベリィ×5、ステイ　ルチエイン、ポイズンチェック、ミドルダガー、アクアベリィ×2、料理素材×5、カウンターオーラ習得、スチールナックル、8000フォル、综合素材×2、赤銅の

技能强化[アタックスペル]

■回到カルサア，从南侧大门穿越グラナ丘陵。来到丘陵以后继续向南，最后会来到修练场。




■到达修练场就会立即进入强制战斗，胜出后发生事件。

■首先来到修练场中一间有记录点的房间，从这里再往西走，来到一处有分之的地方，进入红色大门，继续前进可以看到楼梯，由此蹬上二层。

■不用在二层逗留，直接去往三层，之后进入三层中西侧的门（其他方向门中间有宝箱可以拿），附近有记录点。

■记录完毕以后，与记录点附近的女性对话可以得到「赤痛の键」。之后回到一层。

■去往一层东北方向，这里还会出现强制战斗的事件，战斗结束以后ネル会加入队伍。

■利用刚刚得到的「赤　の　」打开大门继续进发，不久后会发现电梯，乘坐电梯可以来到修练场的四层，这里推荐大家乘坐电梯去各层转转，都有宝箱可以拿

■来到四层以后，记录点再往里前进就会发生战斗。帮助タイネーブ等人以后会发生 BOSS 战，胜利即可回到クレア的住所。

## アリアス~ペターニ

**主要获得道具**

セフティジュエル、ブル　ベリィ×3、完熟ベリィ×2、天使の胸像、ブラックベリィ×2、3400フォル、アクアベリィ×2、テレグラフ、1000フォル、料理素材

■回到クレア住所以后会发生事件，之后从那里去往パルミラ平原，并向位于平原东北方向的ペターニ进发。

■到达ペターニ后强制发生事件，整备行装以后来到这里的广场，会有剧情发生。

■剧情过后，去往西侧方向，途中ネル离队。到达目的地后，来到这个小镇上东南方向的一所民宅，房子的尽头室アミーナ的家，并且会进入有关事件，结束后返回。

■与站在房间前面的ネル对话之后即可休息。休息过后会发生事件，然后由ペターニ向西进发，穿过サンマイト草原，之后就会来到ダグラス森林。

## サンマイト草原~ダグラス森林

**主要获得道具**

超熟ベリィ×2、锻冶素材、ブラックベリィ×3、ブルーベリィ×3、料理素材、综合素材×3、限定ドルフイン、金の雕像、炼金素材×2、细工素材、12000フォル、アクアベリィ、风の小妖精、アラートオーブ。

■通过サンマイト草原的方法很简单，由道路分之一直向西就可到达ダグラス森林。




■来到森林以后继续向西，遇到妖精之后，与其对话可，答应将见它送到拥有「キラキラした水」的妖精那里。之后，告诉你有关 COSPLAY 成树木的怪物信息。

■带妖精到达一株枯树面前，这里会强制进入战斗，胜利后继续前进。

■来到山贼小屋后会发生事件，ロジャー加入队伍，之后后盗贼出现，战斗胜利以后会得到[金の　像]。

■离开小屋以后一直向北，走很长一段路会出现记录点，在继续前进会发现来到一处雾气很浓的场所，来到深处的水池附近会发生 BOSS 战斗。胜出以后，由水池往西就可以找到アミーナ。事件结束以后会回到城镇，而ロジャー也会离队。

## イリスの野~シランド

**主要获得道具**

アラ　トジュエル×2、ブラックベリィ×4、マジカルベリィ、超熟ベリィ、合成素材×3、1800フォル、完熟ベリィ×2、料理素材、アクアベリィ×2、综合素材、セフティジュエル、マジカルベリィ、4700フォル、ブルーベリィ

■由イリスの野为中心，向正北前进会来到シランド。到达以后直接去王城，这里会发生事件。与国王对话以后，下令将城内人群疏散。最后来到礼拜堂，与クリフ对话以后回房间并强制进入剧情。

■ネル出现。来到王城二层西侧的房间，分别与エレナ和ディオン对话，之后去往シランド的入口，回アリアス。

## アリアス~ベクレル矿山

**主要获得道具**

ライトストーン、料理素材、15000フォル、ブラックベリィ×2、铁格子の键、パラライチェック、アクアベリィ、综合素材×2、23600フォル、完熟ベリィ、マジカルベリィ、合成素材

■来到アリアス西北方向的大门会遇到タイネーブ等人。对话过后进入战斗。

■战斗结束以后进入矿山

■向北不久就会进入强制与 BOSS——エアードラゴン的战斗，胜利后得到「ライトストーン」，这是特殊道具，装备以后起到肩头灯的作用。

■在一处写有「二つの分身よ　一筋の暗を织り成せ」的石板附近有一处房间，首先点亮两盏灯台，然后让フェイト战在两盏灯的中间即可。

■在下一个房间中，抓到那个四处逃窜的怪物后得到道具「铁格子の键」，由此打开铁门。

■来到一扇写有「门番の目をくらませるべし」的大门前，首先将门附近的火灭掉，之后再将「ライトストーン」从装备中卸下，之后大门即可进入。

■最后的谜题是出现在里侧房间中的，一个刻有「汝の仆と竞え　一人舞台は谁も望まず」文字的石盘给以提示。首先站再中心的纹章上，点亮墙壁上的三个龙型雕像嘴里的灯，再去调查西侧和南侧的雕像，熄灭光亮，北侧的大门即可打开。

■进入后很快就会发现记录点，之后是 BOSS 战斗，战斗胜出后继续前进会遇到タイネーブ等人，并得到道具[铜矿]。最后由西侧离开房间。

■与小屋中的士兵对话，之后会离开矿山，在入口处会发生 BOSS 战。最后向南前进，再次发生 BOSS 战，再次胜利后前往アリアス。

## アリアス~ラシンド~アリアス~シランド

■在アリアス的事件结束以后去シランド，到达后找到ミラージュ与其对话。在王城二层的施术平气开发室，与ディオン对话后回房间休息。

■去アリアス中クレア的住所，顺便准备一下自己的装备，在房间二层休息后来到会议室与クレア对话。

■向西北进发，不久后进入 BOSS 战，之后返回本部。发生事件，来到ディオン的房间。

■去下一个城镇的宿屋。将アミーナ带回成以后发生事件。

■与マリア等人对话以后结束事件。去一层的大圣堂。

■最后通过封印洞去往カナン

## 封印洞~カナン

**主要获得道具**

バニッシュハンマー×10、料理素材×4、ルナタリスマン、ブルーベリィ×4、コールドチェイン、ブラックベリィ×5、セイントストーン×3、调和素材×4、セイントアミュレット（需要后期作成）、アクアベリィ、调和素材2、54000フォル、星の小妖精、锻冶素材、エネミーオーブ、ストーンチェック、ピヨハン、予言书1、ヘビーアーマー、カウンターオーラ习得、合成素材×2

■在礼拜堂的入口前与公主对话，得到道具「バニッシュハンマー」。

■在封印洞前进入最中间的大门，之后一直前进即可来到一处非常宽阔的地带，调查此处西北方向的开关。

■回到最初的房间，进入东侧的房间，找到开关，并且启动升降机，乘坐升降机后再向西侧移动。

■一路回避上下不停移动的升降机，之后会看到记录点，经过这里之后继续走很长一段，会看见一处有裂痕的墙，用[バニッシュハンマー]将墙打碎。

■进入房间以后调查石像，按下石像上的开关，回去后会发现刚才停止运作的升降机开始工作，乘坐后再前进不远就会发生 BOSS 战斗。战斗结束以后，从一处倒塌的大门离开这里，向カナン进发。

■进入カナン后笔直前进，在一堆崩坏的晶体前发生 BOSS 战斗，战斗结束后会得到道具「セイントストーン」。

■战斗结束后继续前进，途中可以利用锤子将墙壁打穿得取道具，另外在工房桌子附近收集的セイントストーン可以用来制作「セイントアミュレット」。

■经过记录点立刻会进入 BOSS 战，胜出后要再次利用锤子打穿墙壁制造通路。之后，在一个 3 扇门为分支路段的地方请一直向北走，来到一个有 4 扇门的房间前，首先要调查门前的石头建筑，之后队伍中 4 人会分别进入一个通向房间内的门然后强制战斗，最后得到道具「ストーンチェック」。

■最后，来到一个有两个门的分支地段，首先向东走，调查红色宝石之后会有剧烈震动，事实上是分支北侧房间的升降机启动了，继续前进会有记录点，之后是 BOSS 战。需要注意的是一路上有很多可以用锤子破坏的墙壁，可以得到不少道具，请耐心搜索。

■事件结束后进入マリア的回想。

## シランド~ペターニ

■首先与全员对话，之后与ジェシー对话会发生事件，再次与全员进行对话后去接近ジェシー会发生事件。

■事件终了以后，去シランド王成与国王对话。之后来到ペターニ町的西街道，由此去サーフェリオ

## サーフェリオ~きと润いをつなぐ回廊~モーゼル砂丘

**主要获得道具**

机械素材×2、太古の书物×7、ブルーベリィ×2、锻冶素材×2、ブラックベリィ、超熟ベリィ、モーゼル沙丘の地图、アクアベリィ、合成素材、料理素材、炼金石、火の小妖精、22400フォル。

一路上没什么会对玩家造成阻碍的地方。

## モーゼルの古代遗迹~ペターニ~アーリグリフ

**主要获得道具**

ブラックベリィ×2、ブル　ベリィ、アクアベリィ、40000フォル、アクアヴェイル、调和素材、合成素材、ブルーベリィ、1100フォルアー、リグリフ王の手、纸、マジカルベリィ、トレジャジュエル

■刚刚进门的时候，只要站立在大厅中心大门随即就会打开。之后向地图的西北方向前进，来到一间房间，调查房间中的白色台子，按下开关——「战士のボタン」。

■之后向地图的东侧前进，同样在一个房间中调查白色台子，按下开关——[纹章使のボタン]

■再次转向地图西侧，通过一扇开着的大门，调查白色台子并按下开关——「盗贼のボタン」。最后进入一个有记录点的房间，随后会发生事件。

■通过ペターニ，来到アーリグリフ。进入城内会有人给主角带路。之后遇到アーリグリフ王，会发生エレナ拜托主人公送信的事件。

■与アルベル对话后，アルベル会加入队伍。

■来到ベクレル山道，向西北方向前进会到达パル山脉。






バール山脉~バール遗迹

■由バール山向北走，遇到一条龙以后会强制被移动到其他场所。之后在洞窟中会发生事件。结束后向洞窟深处进发，之后必定会因为洞穴而凋落到バール山的山洞中去。

■向北走，在记录点附近的瀑布里会发生 BOSS 战胜利以后得到道具[龙の共鸣腔]。得到该道具以后即可回到能够合成道具的地方，将它加工成[龙骨笛]。

■得到[龙骨笛]以后，去那个没有幼年龙的洞窟，在一个龙型雕刻面前吹响笛子（按 X 键），之后バール遗迹的入口会出现。

吹笛子的长短可以用按键的强度和长度来变换。

●喜悦→短而且弱

●兴奋→长而且弱

●悲伤→短而且强

●愤怒→长而且强

●需要注意的事情就是雕刻的情感是通过颜色来表达的，要抓好时机。

■由记录点向东走会发生事件，调查那里的标本，之后得到道具[龙の头盖]

■踩踏过所有发光的板子以后，中央那个房间中全部的像框就会发光。

■再次进入北侧的房间时会发现房间内部有变化，之后进入 BOSS 战。战斗胜利以后进入ウルザ溶岩洞。

### ウルザ溶岩洞~アーリグリフ地下水路~ウルザ溶岩洞

#### 主要获得道具

料理素材、细工素材、ウサミミの、ダマスカスナックル、火の小妖精、ブラックベリィ、ド根性バーニィ、バニッシュボム×10、魔光石、バニッシュリング

■向地图东侧前进，遇到雕像以后调查雕像背后可以得到道具「ウサミミの键」，之后向地图西侧前进，通过大门向里进发。

■进入地图中间的门，会发生与バニラ对话的事件，得到道具「バニッシュボム」和「ド根性バ　ニィ」，之后去アーリグリフ的地下水路

■利用「バニッシュボム」破坏地图北侧巨大的冰块，之后得到道具「魔光石」。

■得到「魔光石」后再次来到溶岩洞，与バニラ对话后得到道具「バニッシュリング」。

■在得到[バニッシュリング]以后，去ウルザ溶岩洞北侧，利用该道具通过巨大的岩石，之后是 BOSS 战战斗结束以后回到シランド城。

### シランド城~ディプロ

■与全员对话。

├クリフ→王城一层走廊

├ロジャー—→食材屋

├ネル→王城一层内她房间

├ミラ　ジュ→ネル隔壁

├アルベル→シランド大街

└マリア→城内大圣堂

■走进二层接见室里侧的门会发生事件，结束后去ディプロ。

■在ブリッジ发生事件。之后在船内不久就会听到广播，去传送室。最后到达修炼场。

### 修炼场~アクアエリー

■事件过后强制进入战斗，胜出后与ロキシ对话，下降到一层。

■来到一层东北方，乘坐电梯到达最上层进行战斗，战斗结束以后发生事件。

■来到アクアエリー事件结束以后来到船舱内西侧的房间，与マリア对话后向东，到一间有记录点的房间休息。

■去ブリッジ，最后到达ブリッジ南侧的传送室。

■ム　ンベ　スへ。

### ムーンベース~アクアエリー

#### 主要获得道具

アクアベリィ、マインドセフティ、レーザープロテクター、完熟ベリィ×3、ブラックベリィ×3、合成素材×2、サンライズ辞书、ライフセフティ、19000フォル、レーザーウェポン、超熟ベリィ、24000フォル、マジカルベリィ×2、アラートジュエル

■出传送室向西，与スフレ的事件结束以后回到中央部分，由中央部分再向西北方向的通路前进。之后发生事件，进入 BOSS 战斗。

■胜出以后继续按照西→东南→东的顺序前进，正确的话会出现记录点和电梯，乘坐电梯强制进入事件。

■来到研究所，事件结束以后回娱乐中心，之后由东侧的传送室回到アクアエリー。

■来到ブリッジ发展剧情事件，之后回アクアエリー东南侧的房间休息，阁天再去ブリッジ。

■由アクアエリー南侧的传送室回到ストリーム。

### ストリーム~FD空间~ジェミティ

#### 主要获得道具

认证ディスク、35000フォル、アラートジュエル、、完熟ベリィ×4、合成素材、ジェットスペル

■回タイムゲート后有事件发生，之后进入 FD 空间，剧情过后进入战斗。

■经由レコダ的时空站到ジェミティ市，但是会发生战斗，并得到认证ディスク

■在ジェミティ北侧的终端室发生事件，与全员对话后再与マリア对话，之后无论去那里之中会回到 FD 空间，事件之后来到スフィア社。

### スフィア社~ストリーム

#### 主要入手道具

（主要是 1—6 层和最高层的道具）

料理素材、超熟ベリィ、精神活性剂×2、合成素材×3 完熟ベリィ×2、苏生药、ドレメラ工具セット、体力活性剂、风の小妖精、レーザーウェポン、5000フォル、セラミックガーダー、12000フォル、アクアベリィ、星の小妖精、カウンターオーラ习得

■到达スフィア社，事件后强制战斗。胜出以后继续向北前进，很远一段路以后可通过楼梯来到二层。

■来到二层后向东走，通过楼梯到三层，三层向北可到四层（……）。到达第五层以后会有记录点，由记录点向北会发生事件并得到道具「アンインストーラー」。

■乘坐电梯，剧情之后发生 BOSS 战，胜出后继续向北。

■来到北侧房间内，对电梯控制器进行操作，启动原来停运的传送装置后可以来到第六层。

■来到六层后按照北→东的方向走，最后乘坐传送装置。

■转眼间来到第 100 层，再次乘坐南侧传送装置到达最上层。向北会发由现记录点的房间，进入后发生事件。之后来到ストリーム，进入战斗，战斗结束后向南进发。

■来到ディプロ，与全员对话后再与ミラージュ对话，然后来到南侧传送室。

### シランド~カナン~シランド

■回到城中，与国王对话后，由封印洞去往カナン，中途要经历 BOSS 战。

■来到カナン，要经过 3 次 BOSS 战，之后可以向北走，调查后得到道具[セフィラ]。

■回到国王的房间，发生事件之后去モーゼル砂丘。

### モーゼル砂丘~ファイアーウォール

■ペターニ→サンマイト草原→サーフェリオ→モーゼル砂丘

■进入モーゼル砂丘发生事件。对 BOSS 战。

■进入遗迹中。前往遗迹中央的房间发生事件之后对 BOSS 战。

■打倒 BOSS 之后前往地下。下西边的台阶之后发生事件。

■进入ファイアーウォール内、再向北走到一个有 3 条岔路的地方。

■从岔道、利用装置返回。（利用这个装置，可以到以前进不去的地方。）

■在南边的房间乘坐装置、可以到东北方向。之后也按同样的方法前进。

■切换地图最北端的装置、往南走一点。在西侧的一个记录点之前发生事件。对 BOSS 战。

■打倒 BOSS 后利用传送装置进入螺旋之塔。

### 螺旋の塔

#### 主要获得道具

ブラックベリィ×3、イフリートの晶体、カウンターオーラ习得、フェンリルの晶体、超熟ベリィ、62700フォル、综合素材、合成素材

■使用[バニッシュリング]，向北走。有个传送装置，坐上去。

■再向北走一点，会发生事件。进入 BOSS 战。

■战胜 BOSS 之后，再向北走。和ブレア对话。

■调查红、蓝、　的雕刻品，分别和 BOSS 对战。

■全部的 BOSS 打倒之后，去ブレア那里，坐上中央的传送装置向上。到 3 层进东边红色的门。

■进西边的房间、到写有「2」的水晶左右各 1 回使用バニッシュリング。

■回到东边的房间打开门。之后向东走、靠近门。

■去南边的房间、到写有「10」的水晶的左边和右边的水晶处、使用バニッシュリング。（东侧 2 回、西侧 4 回）

■去北边的房间，靠近门。往西北的房间走、到写有「6」的水晶的左右的水晶处、使用バニッシュリング。（北侧 3 回、南侧 6 回）

■往里走、靠近红色的门之后同一房间的水晶上出现数字「9」。（北侧 1 回、南侧 3 回）使用バニッシュリング（北侧 1 回、南侧 3 回）。

■利用同样的原理，在写有「16」的水晶按照「西 2、东 4」使用バニッシュリング。

■利用里面的传送装置向上。

■按下东、西、北的开关回到中间的房间、用传送装置向上。（墙上发出声音的地方可用バニッシュリング破坏。）

■登上台阶、打开门发生事件。

■和最终 BOSS 战斗。

■胜利之后迎来 ENDING。




很想说一句话："作为一个真女神的 FANS 实在是太幸福了。"初上手时无法形容的难度和近乎完美的系统平衡，终于找到了当年玩真女神系列才有的那种绝对异类，超世脱俗的感觉。这款真女神 3 是为喜欢追求战斗刺激，解谜，和恶魔的玩家预备的，想在半睡半醒下通关的玩家勿碰。

## 系统解析

**1.祸魂**

本作主角身为恶魔，因而没有武器、防具之类的装备，只能装备"祸魂"，这点与以前的女神系列有很大不同。祸魂共 24 个，每个都附加了能力点数、属性和绝技，主角的属性完全由祸魂决定，各个绝技都有自己的等级限制，到一定的等级才能修得，修得后增加到主角的绝技栏中。

**2.交涉**

新月之时，恶魔温顺容易仲间；而到了满月，恶魔就变得异常凶暴，不易说得。但外道之类外星语言（笑）恶魔反而只能在满月时说得。

**3.合体**

满月时可以 3 身合体，第 3 个仲魔作为祭品，可以提升合成恶魔的等级，并且成为祭品的恶魔保留自己提升的所有经验值并增加至 1.2 倍。另外满月时合体事故发生几率大幅提升。主角处于诅咒状态下可进行咒之合体，正常状态不能合的黑暗系可以利用咒之合体合成。合体后的绝技依照合体前恶魔的绝技数量随机继承，因此对继承绝技不满意的可以多试几次。

**4.プレスタ　シアイコン**

全部吸收、反射对手的进攻招数可以转守为攻，会心、弱点攻击、待机消费半点，回避、无效化、部分吸收反射消费 2 点，这种设计使游戏的战略性大大增强。

**5.升级和进化**

今次的恶魔可以随主角一起升级，升级时随机赠送礼物，人情味十足（好感动的设定）。一些恶魔到一定等级会产生进化，不过要求主角等级不能低于进化后的恶魔 4 级以上，进化后的恶魔等级上有可能超过主角。

## 剧情攻略

### ——新宿卫生医院——

代々木公园站前 *1→代々木公园 *2→新宿卫生医院 1F 大厅与千晶交谈 *3→2F 的 A203 房间→1F 大厅与千晶交谈，得到"职员用 ID 卡"




*4→使用"职员用 ID 卡"进入 B1F→B1F 的 OPE-A02 房间 *5→天台 *6→"受胎"事件发生 *7→B1F 的 OPE-A02 房间 *8→乘电梯时发生战斗→2F 分院通道口妖精仲间 *9→A203 室与ガキ鬼战斗取得"分院用ゲートパス"→使用"分院用ゲートパス"打开 2F 分院通道口的门→通道尽头房间 BOSS 战→代々木（ヨヨギ）公园妖精辞行。

1.[天台]

女性的声音：（独自站立在天台之上）……就要到来了，失去力量的世界。现在单单只是朝向虚无发展。为了维持世界的存在，死亡是必须的……这是在古预言书上的最后拯救之道。（转过身的一瞬，身后的太阳放射出耀眼之光）世界因为那一罪恶而毁灭，人类将全部消亡……但是，对于你来说，并不希望那样。我想先将你的性命保留。这样的话即使在毁灭之时，你应该也不会失去生存之力。相信这一点，坚强地生存下去。（回答：A-是的；B-不懂你的话）(选 B)现在或许你还不明白……但是，请绝不要忘记这里所听到的事。之后我将作为培育下一世界的人。创造即将到来的世界是我的使命。即便这个世界即将终结，或许我也不会流泪了。但我还想在下一诞生出的新世界中见到你。那么，起床吧。到时间了哟……

[代々木公園车站]

（主角于睡梦中醒来）

短信：（下车后，手机收到同学发来的短信）你太晚了。你忘了今天要去探望佑子老师了吧?快点到代々木公园来。

2.[代々木公園]

男：切……公园被完全封锁了。现场照片一张也拍不了，怎么办啊……（转过身来发现主角）找我有事吗?（主角回答：A-这里发生了什么；B-没事）（选 A)电视台里面是这样说的，"由于企业和市民团体发生冲突导致出现死者的骚乱"。但是，内有传闻说，"不同姿态的暗之势力间的争斗"。

手机里同学的声音：……喂喂，是我呀。总算联系上了，你在干什么呢? 现在在哪里? 代々木公园? 那个嘛，因为你太晚了，我和勇先去了医院，已经到达。对不起，直接来医院吧。啊，地点知道吗? 新宿卫生医院。由新宿站向东走就可以看见啦。

男：等等，你……要去新宿卫生医院吗? ……下一个目的地也相同，这或许有某种缘分吧。（拿出一本杂志）这个是我制作的。目前还未发售。你大概还不知道在这里曾发生的事吧? 这样的话，你也一定不知道将要去的医院是怎样一个场所。记者圣的《特集·凯伊亚和米罗库经典》……先读读这个对你没有坏处的。（《月刊怪物》入手）我想或许还没到欧卡鲁多出场的时候……那里就是那样的场所，这个世界上ガセネタ有很多。下次再见到时，告诉我你对这篇报道的感想吧。

3.[新宿卫生医院一楼大厅]

千晶：你来了。喂，听着，这个医院……有点奇怪啊。……就连一个人都没有。你看，接待室也空空如也。总有一种让人毛骨悚然的感觉。讨厌啊……刚才勇君去寻找佑子老师了。可是，怎么也不回来。咦? ……那是什么杂志?（主角回答：A-别又是那种无聊的书了……（从主角手中接过书）

《月刊怪物》……没听过的名字。你去找一下勇吧。如果找不到老师的话，我想尽早离开这里。我想他大概是在有病房的上一层。我在这里等着。这本杂志先借我看看吧。

4.[回到一楼大厅千晶处]

千晶：你回来了。这本杂志卷首的标题是“特集·凯伊亚和米罗库经典”。里面有值得注意的事啊。说凯伊亚教团即是崇拜恶魔的卡鲁多集团……在日本。那些人好像信奉称之为《米罗库经典》的预言书。在预言书中写道，“混沌”将会来探访这个世界之类的事情……而教团，则会致力于使之真正得以实现。“混沌”所指的是恐怖还是其他什么呢?或者只不过是一些迷惑世人的语言。

勇：(回来)……嗯，老师不在啊。我连男洗手间都去过了。

千晶：…那么还是回去吧。这里……“新宿以东位置的某医院。这里是解开他们计划的关键”

勇：那个医院，或许就是指这里吧。这间新宿卫生医院，实际就曾有妖怪的传闻。

千晶：…是吗?我什么都不知道。讨厌，不来就好了。

勇：……担心老师啊。没办法，再找找看吧。好像还有分院，2F 有可以过去的地方。我到那边去看一下。喂，你去地下找找看吧。

(职员用 ID 卡入手)

千晶：有卡的话就可以去地下寻找了。……害怕吗?

勇：怎么可能会害怕!因为在地下室也找不见老师所以拜托明月了!明月，再去确认一下老师不在那里就 OK 了。如果发生什么意外就赶快逃跑。

千晶：你这个家伙，自我感觉还挺好啊。不过，说真的我也担心老师的事。还是再找找吧。

5.[出电梯右转第一房间 OPE-A02]

冰川：……谁? 打破了这个寂静的时刻。……盲目的文明的无意义地膨胀，不断地流血与战争，经过了数千年，重复渲染着脆弱的历史。……世界应该重新来过了。使之拯救的是《米罗库经典》。今天就是那一预言的成就之日。古老的世界堕入黄昏，新世界得以产生。……你是谁? 在公园的肃清剧中残留下来的同党吗? ……好像也不是那样吧。高尾老师的熟人吗?不过，千里之堤毁于蚁巢，有这样的事吧。不要迷惑了，给我消失吧! (举起右臂的饰物，背后出现一羊头鹰翼的怪物)……什么，不感到恐惧吗? 在这个世界的居民，之后也马上都要随你而去了。你只不过是稍早一些而已。

主角：(A- 对抗；B- 逃跑)(选 A)

冰川：愚蠢啊……不能与命运对抗的。

佑子：住手! 他只不过是一个人而已，为什么不放走他呢? 不会对计划有影响的。

冰川：这并不关系于事情的大小。我不能允许计划出现任何意外。

佑子：如果不放过他的话，我也……不会再给你协助了。

冰川：令人头疼的巫女啊。那么……就把这个让人麻烦的学生交给他的老师吧。现在马上离开这个房间。我想一个人静静地迎接这幸福的终结。

佑子：明月，到顶层去。在那里可以好好地观赏一下街区。用你的眼睛确认一下……之后这个世界所发生的事……

6.[天台]

佑子：来了。刚才能及时赶上真是太好了。如果不变成恶魔的话……那个人……冰川的话你听到了吗? 马上这个世界就要堕入混沌。那是“受胎”……人类过去所未曾经历过的，世界的转生。现在，这间医院以外的人马上会全部丧生。我想这种做法……一定不会得到任何人的原谅。但是，即使让现在这个世界得以永生延续，也总会失去力量的。为了让这个世界能够继续生存，死亡是必须的……背负这一罪孽的即是我。但是……我不后悔。最后所决定的命运……你终于来到这里。这样你将接受“受胎”而继续生存下去。但是，或许是比死更为辛苦的事。不过……我相信你。明月君。为了见我……而来到这里。无论世界变成何种姿态……我都会给与你力量的。在之后所进入的世界，我将作为“巫女”而形成创世的中心……一定会为你指引道路的。……明白了?净是些难以理解的事情。不过，现在已经没有时间了。如果能够依靠自己的力量到达我那里的话……那时我再告诉你……全部疑问的答案。

7.[几道闪光，天空被黑暗所笼罩，都市于瞬间崩溃……]

谜之声：……进入我的世界的人啊。让我看看你的内心吧……你的内心什么都没有。就连任何理念的萌芽都没有。那样是不行的。不能成为创建世界的人。去吧! 去探索吧! 你必须成为某种类型的人……

(朦胧间老妇人带领小孩出现，小孩又再对老妇人说悄悄话)

老妇人：这孩子好像对你很有兴趣。我这里有一特别的礼物送给你这可怜的人。你必须接受这一礼品。不要动。疼痛只是一瞬间……

(小孩将一虫形生物放入主角体内……主角苏醒，发现周身出现恶魔的条纹)

老妇人的声音：宿有恶魔之力的灾祸之魂“祸魂”。这样你就成为恶魔了。孩子，不要再优柔寡断犹豫不决了……

(主角取得“マロガレ”的“祸魂”)

8.[再次接近之前见到冰川的房间 OPE-A02，发现圣]

圣：你是……莫非就是在公园里见过的那个小家伙? 怎么变成这种样子?

主角：A- 得到力量；B- 自己也不能理解(选 B)

圣：是那样。不管怎样，意识好像还是以前的。究竟发生了什么?突然间眼前被光所包围，清醒之时，就在这个房间了。感觉像是附近的医院。你也这里，那么这里是卫生医院了?尽管想了解外面的情况，但就连这样平静地走出去也很难做到。和他们见过面了吗?

主角：A- 见过；B- 谁? (选 B)

圣：不是人……是“恶魔”。在我身上发生的事也好，你的那种样子也好……这种场合下好像也不能依靠警察了。东京受胎……或许真的发生了。(面向房间内的柱状物)这个圆柱体器件好像在哪里见过。这应该是冰川的秘藏品吧。不会错的。全部的关键都在那个男人手中掌握着。……只是这样谈论也不可能解明真相。如果你有战斗的力量，就去调查一下吧。

9.[分院通道口]

妖精：(提议离开医院前往ヨヨギ公园)能否让我成为仲魔?

主角：A- 可以；B- 不(选择 A)

妖精：如有“なんとかパス”钥匙，就可以打开这里的门前往分院。钥匙在叫做“ガキ”的恶魔手中。




－攻关指导－

1. 在代々木公园站前和新宿卫生医院 2F 可取得“谜之饮料”；

2.打倒 BOSS 祸魂“ワダツミ”入手。

3.妖精辞行时选 A 放行，得到祸魂“アンク”(之后妖精可以再收)，选 B 不放可以留下妖精(祸魂可在以后的商店购买)。




——涉谷(シブヤ)——

北侧地下街 B2F 的迪斯科舞厅 *1→东侧地下街终端室 *2→アマラ经络 *3→BOSS 战

1.[地下 2F 迪斯科]

(发现同学千晶)

千晶：……在这种时候我应该是什么表情?……或许应该高兴才是，说“彼此都相安无事真是太好了”之类的话。已经明白了，哭也好，大声叫也好…都不会从这场噩梦中苏醒。真的……累了……明月君，你知道吗? 世界究竟发生什么事了?

主角：A- 受胎；B- 不清楚(选 A)

千晶：……受胎? 莫非这就是……东京受胎? 明月君拿来杂志中登载的事……成为现实了? 街



区外面怎样了?已经看过了吗?我还在认真考虑着或许这个世界上就只剩下我一个人了。能再次见到明月君太好了,让我感觉看到了一点希望,一定还有其他平安无事的人。佑子老师、勇君或许大家也都还活着在这个世界的某个地方。我想去试着找找他们,……就这样一直待下去,总感觉心里很不踏实。大家……一定还活着。命运,不会那样残酷。(千晶离开)

2.[终端纪录点]

圣:是你……真令人惊讶,你能够靠自己的力量步行到达这个街区。怎么?你好像得到了强大的力量,我也是在少许之前才刚刚抵达这里,因为我使用了这个东西(记录终端)。这东西实际上连接着一个又一个回廊状的不可思议空间,如果使用“アマラ经络”,可在一瞬间飞抵远离的场所,我利用它的传送机能直接到了这里。恐怕这种装置已形成为巨大的网络,肯定会有一处能连接到那个男人……冰川的所在地。我们联手怎样?想要改变目前的状况就只能追寻冰川。据传闻意图“创世”的组织好像在银座,统领这个组织的是人类。依我推测……此人就是冰川。我希望你能去调查那个组织。由我来操纵装置,将你直接转送到银座怎样?是否下决心进入“アマラ经络”?

主角:A- 是的;B- 没有(选 A)




3.[アマラ经络]

圣:喂,听得见吗?好啊……还好你没有什么意外。转送失败了,好像转送到“アマラ经络”内部里来了。不过“アマラ经络”是转送之路,既然是“路”,就必然存在出口。不管怎样,我来作你的后援,以银座为目标前进吧……

(途中到声音的房间与圣联络开启通口的大门,最后终于抵达出口)

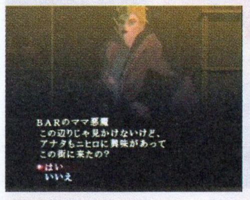
**攻关指导**

1.东侧地下街 B1F 的商店可购买祸魂“イヨマンテ”和“シラヌイ”,邪教馆可进行恶魔合体。

2.火属性 BOSS,战斗开始后分裂为 6 个,打倒 2 个后合成一体。

——银座(ギンザ)——

酒吧与老板娘交谈→ニヒロ机构门口受阻→酒吧与老板娘交谈 *→ハルミ仓库→银座大地下道 B1F 被门卫阻拦→B2F 左上方房间遇见收集破烂的マネカタ→酒吧与ロキ交谈→由暗道进入ロキ房间取得千元纸币→BOSS战→从收集破烂マネカタ那里得到信→门卫放行




[银座酒吧]

老板娘:不能进入本部?我没想到你真的去了那里。……一定要进入尼希罗吗?

主角:A- 是的;B- 不(选 A)

老板娘:那我就教给你一个好办法,你去见哥兹坦恩诺(ゴズテンノウ)吧。他是恶魔的首领,掌管着池袋地区,而且是与尼希罗组织敌对的,或许他会给与你帮助。离开这里,过桥后由银座大地下道就能够到达池袋.



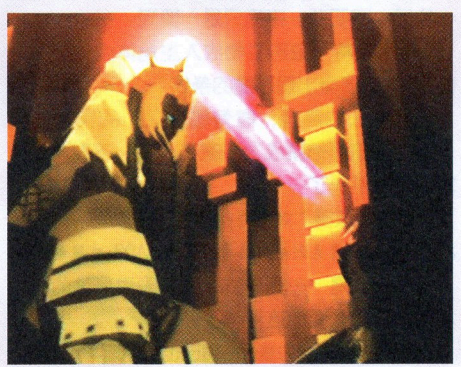

**— 攻关指导 —**

1.秘密入口在大地图银座十字东北靠边的位置。

2.マネカタ:恶魔作为奴隶制造的拟人类生命。

——池袋(イケブクロ)——

マントラ军本营前勇被多鲁击倒→竞技场 BOSS 三连战 *1→60F 见哥兹坦恩诺 *2→ニヒロ机构 B3F 中枢与圣交谈→取得黄、白、赤、绿三种颜色キーラ→BOSS 战取得“绿のキ ラ”→乘电梯到 B15F 见冰川 *3→BOSS 战→マントラ军本营前遇见千晶 *4→60F 本部崩溃 *5→BF1 见勇 *6



1.[竞技场]

恶魔审判官:按照以往惯例,现在决斗审判开庭。速将被告带到竞技场.被告明月无所忌惮地在池袋街上闲逛,并且擅自侵入我军本部大楼.据目击者证言,被告是通过银座大地下道而来,有作为尼希罗间谍的可能性池袋是我马恩多拉军的势力范围!在我军的势力范围内,外地人如果大摇大摆目中无人非常有罪!




2.[哥兹坦恩诺房间]

哥兹坦恩诺:我是哥兹坦恩诺.作为马恩卡拉军之长,统领这里的恶魔.你的战斗很出色.新的凶猛恶魔出现,真的令人感到高兴.首先这个给你作为奖励,不用客气地接受吧.(主角得到哥兹坦恩诺给予的力量,可召唤的恶魔数量增加 2 个)哈哈哈……感受到身上充满力量了吧?这是我的力量。今后为我尽忠,我还会再给与你力量。怎样?是否愿意为我们马恩卡拉做事?(主角回答:A- 听从;B- 拒绝;C- 无法决定)(选 A)哈哈哈……很好,我很高兴。那么,就作为马恩多拉的人开始工作吧。我们马恩多拉的敌人尼希罗机构,你知道吧?他们企图让世界静寂,对我们构成威胁。已经不能再放任他们了。现在我下命令,我们马恩多拉军进攻尼希罗机构!将他们一举歼灭!我已经命令配下恶魔进攻他们的本部银座。马恩多拉的人,去银座吧。与威胁这个世界的人决一胜负!

3.[中枢地区]

冰川:……还有其他到达这里的人吗?看来马恩多拉也并不那么愚蠢……嗯?令人惊讶啊。你是那时的少年吗?……还活着。不过那种姿态……看起来好像得到了人类所没有的强大力量。为什么要到这里来?为了见我吗?(回答:A- 是的;B- 不)(选 A)是这样。为了某种目的,还能回到几乎将自己杀掉的人身边吗?……很好。只是 1 人来到这里可以称得上是健斗了。既然那么想要,还是让你知道这个世界的真实较好。你看……这个装置是为收集マガツヒ的。相似的东西在上一层见过了吧。你知道マガツヒ是为了什么而存在的吗?(主角回答:A- 知道;B- 不知道)(选 B)……你记好了。连マガツヒ都不知道,那就无异于已经在这个世界中死去。マガツヒ……是给与神的贡品。是为召唤创世之守护神的力量。是为了实现这个世界的存在目的而不可缺少的关键所在。在这个世界中,拥有强大意志的人可将一切重新塑造。当作为思想的“真理(コトワリ)”扩展蔓延,手中的マガツヒ集结之时,神便会出现,将世界的创建重新书写。……现在这个混沌的世界是以“创世”为目的产生出来的。……是经由我的手产生的。不用多久,我的创世就将完成。时间的运行和最佳调和的静寂之元环……“静寂”世界即将产生。马恩多拉虽然使这里完全陷于沉默,但正如你所见,中枢无损。即使弃之于此,不久マガツヒ也会充满。那些人必将接受报应。与我们尼希罗对立的人将会怎样呢?使用这里残留的マガツヒ,我将其称作“新的力量”。睁开眼吧!“ナイトメア·系统”!……明白了吧?是支配世界中マガツヒ的流动,将其全部集中于我的手掌的系统。这里的设备拥有强大的力量。首先马恩多拉军……以他们的本营池袋作为目标。那里的マガツヒ即会消失。马恩多拉马上就要崩溃。……对了,这一系统是以高尾佑子为媒体运行的。她确实发挥了很大的作用。不愧为创世的巫女。

你担心佑子吗?(主角回答:A- 是的;B- 不是)很遗憾,她不在这里。我想她与你再会的机会

已经没有了。因为现在她只是支撑创世的巫女……其他的什么也不是。……毕竟你还是并不应当通过“受胎”而存活下来。在前一个世界的未成熟者，在这里就只有无尽的痛苦。……那时，我本不应该容许她对你的呵护。少年……就由我来让你的痛苦……到此终止吧。虽然不知道你究竟抱有何种幻想来到这里……不过这个世界容许你存在的理由没有一个。（召唤出仲魔奥赛）去吧。回到你那些已经失去的故人身边……







4.[池袋]

千晶:好久不见了，听说有人在决斗裁判中取胜，我想或许就是你。虽然状况很糟糕……不过能看见你还是好的。有件事很想问你，我……想依从于这个世界。你也知道吧，这个世界变成这个样子的原因？我……想去“创世”。……或许明月君会觉得我说的话很可笑。但是，我有这样的回忆。在世界改变之时……听到了这样的声音。明月君当时也活着，应该也听到了。……之后，我静下心来思考。不是这个世界应该怎么办，而是为什么会变成这样的问题。于是，我开始明白了，之前的世界，已经是不需要的东西。虽然有很多事物，很多人……但没有创造，只是时间白白流逝。完全没有世界所需要的东西……确实，我失去了全部，非常悲伤。但我自身却在“受胎”中存活。自己一定是被选中的。……现在的我只有相信这一点。在我心中，仍然残留着悲哀……不过，事情已经发生，在这个世界可以得到无限的可能性。通过“真理”得到“创世”之力……“选择吧”……那个声音这样说道。这个世界已不需要无用的东西，一定是的。所以，我想要创造一个……只由强者、优秀的人构筑的乐园。……“缘”（ヨスガ）的世界。能够作为强者生存在这个世界你……一定能理解我吧？（主角选择:A- 理解;B- 不理解;C- 不能决断）（选 A）好呀。我想你一定会理解我的。或许什么时候你还可以来给我以帮助。此后，我想去收集创世用的マガツヒ。目前还没有明确的目标。不过，




“缘”是强者的真理。我打算依靠自己的力量尽可能努力做能做的事。……今天能够说这些实在太好了。我们一定还会在未来的道路上重逢的……

5.[哥兹坦恩诺房间]

哥兹坦恩诺:回来了，勇猛的恶魔啊。已经看到了……尼希罗机构在我军摧枯拉朽的神威下的样子……但是，为什么……看看吧，身体……在我身体上充溢着的マガツヒ正在逐渐脱落。并且，我的力量也正在被夺取！我军军势的全部マガツヒ正被某处所吸取。

マネカタ:可恶的尼希罗！……在背后使用诡计！我看见了！在マガツヒ收集中心有人类的巫女……我们只有等待灭亡了吗？

哥兹坦恩诺:不！我不会灭亡！即使身体灭亡，我的精神也不会死！在某一时间，得到我的力量的适合者将会出现。到那时，我必将作为那人而复活！！静寂的世界之类的……决不可以创造！！没有力量的世界，哪里还会有任何价值！！不要忘了我！身体焦热的无尽之愤怒！一定……一定会再兴力之国！！（崩溃）




6.[前往地下见到勇]

勇:……你也知道吧？老师是尼希罗的巫女。我正想告诉你。不管怎样，我还是不能这个样子回去。马恩多拉崩溃，之后尼希罗的势力将会不断延伸……还是不知道老师在哪里……在这样的世界转来转去……我们究竟能做些什么？……这样的话，只有试着去找他了。那个家伙可以预知未来……他曾预言马恩多拉军的崩溃。去询问他，或许可以知道老师的情况和今后发生的事情。马恩多拉将其抓住关在了捕囚所，我想现在他应该还在那里。我去歌舞伎町找他。不管在哪里都会有危险，我还是去有可能性的地方。

– 攻关指导 –

1. 付给竞技场看守 400 马卡得到重要情报，第一战对手火属性，弱点冰；第二战对手冲击属性，弱点雷；第三战对手多鲁，雷属性，弱点无。

2.邪教馆得到《恶魔全书》，之后便可用魔界金币购买恶魔。

——歌舞伎町（カブキチョウ）捕囚所——

听到两次求救之声 *1→东北角听恶魔看守对话→回到出口听到看守虐待囚徒→东北角与恶魔战斗，取得“ウムギの玉”*2→在“奇妙的装置”前使用“ウムギの玉”转换空间到蜃气楼→4F 与挖洞囚徒对话 *3→2F 与收集破烂的マネカタ谈话，取得勺子→将勺子交给 4F 囚徒→5F 与 BOSS ミズチ战斗→进入对面房间见勇

1.（进入空房间传来声音）

声音:ミズチ使用蜃气楼，将我们囚禁……谁能进入蜃气楼来拯救我们！

2.（发现看守恶魔使用“ウムギの玉”进入蜃气楼）

元看守恶魔:戈兹坦恩诺已经完了，这里是ミズチ的天下了。去看看那些……吧。（空房间不断传出拷打和悲鸣之声）嗯，今天就到这里，暂且放过你吧。（返回时发现主角）你是谁？莫非是那个……（主角回答:A- 是的;B- 不是）（选 A）这里是元马恩多拉恶魔的欢乐街！败给尼西罗时的耻辱要在拷问游戏上得到偿还！

3.（蜃气楼 4F 一囚室前）

挖洞的マネカタ:啊！马恩多拉的恶魔！？坏了！勺子折断了！该死！再过一会儿洞就要挖好了……都是因为你！我需要勺子，你得负责任！这样吧，你去给我再找一个勺子。在这里的某处有什么都有的收集破烂的マネカタ。找到他，要把勺子过来吧。

– 攻关指导 –

1.蜃气楼的空间上下颠倒。

2.1 层的一囚徒知道收集破烂的マネカタ位置，索要情报费 400 马卡。

3.击败 BOSS 得到祸魂“ミアズマ”。

——浅草（アサクサ）——

银座终端室与圣交谈→由マントラ军本营东侧出口到达池袋坑道→

→打倒坑道四鬼后由宝箱得到祸魂“ムラクモ”→浅草终端室与圣交谈→ミフナシロ与フトミミ谈话→浅草西地下道 B1F 与サカハギ谈话→浅草终端室与圣交谈→ニヒロ机构第二入口




– 攻关指导 –

1.坑道地区需要准备照明、浮空。

2.商店可购买祸魂“ニルヴァ　ナ”、“ゲヘナ”。

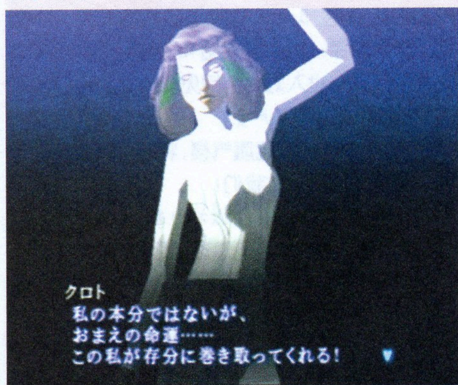
3.浅草东地下道 B1F 解谜游戏(全 20 关)穿版祸魂“ゲッシュ”入手。

——尖顶塔（オベリスク）——

尖顶塔 128F 与命运 3 姊妹战斗→140F 与 3

# 超攻略道场

姊妹再战→142F 解放巫女 *1→浅草终端室与圣交谈 *2→アマラ经络 2BOSS 战 *3→回答勇的提问 *4→浅草终端室与圣交谈 *5→浅草复兴区（浅草向东出北口）*6→池袋マントラ军本营见冰川 *7→浅草终端室与圣交谈 *8→浅草ミフナシロ见フトミミ




1.[142 层]

（发现佑子老师倒立于尖塔顶部，主角上前将她救下）

佑子：谢谢你，明月君。虽然不知道我为何会这样，但还能意识到是你救了我……我真是可笑。还说什么在你陷入困境之时会给与你力量帮助你……而实际上被拯救的反倒是自己……我什么力量也没有。不要说要让世界按照自己的想法运行，实际上就连自己也主宰不了自己。我只是一个由冰川任意驱使的巫女。

只是听他说了一句“请你成为下一世界的中心”，就被他欺骗了……结局，自己单单只是收集マガツヒ的道具……确实，通过“受胎”世界陷入混沌，生存方式发生改变。我也参与此事。但是，我所期望的世界并不能由此得到。我所期望的是，人们恢复活力和理想的世界。……我不喜欢之前的世界。非常讨厌那种只是在追求安逸，不负责任，为所欲为……谁也没有注意到，那不是幸福，那单单只不过是懈怠……因为谁也不去追求，便进而变的没有必要了。所以我这么想。这样下去，我们将会彻底失去力量……正因为这样想，才会被冰川所利用。不过，现在并未全部结束。创世途中，下一形态还未确定。在这里，我可以感知到我的神，冰川还不知道，以这里的マガツヒ之力称呼的神。神一定会将创世的マガツヒ授予我的。

（佑子被谜之神付身）

谜之神：……以自由为名的愚人啊。我的名字是阿拉蒂亚（アリディア），从アマラ来。给与自由是我的使命，任何人都可以获得自由。有了自由，光明和黑暗就会重返世界……男人！向着创世前进吧！你也可以创造世界。由你自己选择的世界。（主角获得阿拉蒂亚给与的力量，能力上升，增加 2 个仲魔空位）现在这个失去力量的女人，终于也可以恢复。即将迈向创世之道……我来做引导。男人啊，去环游世界看看吧。你的创世，将要从这里开始了……




2.[浅草终端室]

圣：完成了！マガツヒ流失的回复现已明白，尼希罗机能停止了。大概冰川暂时停止行动了吧。暂且安心了。但是，为何会停止呢？使之运行的是尼希罗的巫女吧？（主角回答：选 A- 解放了；B- 收拾了；C- 隐瞒）(选 A)原来是这样……她被冰川利用了。虽然不知道巫女此后作何打算……不过，不要紧了，毕竟“ナイトメア·系统”还是停止了。对了，一个劲要你做事真是过意不去。我想告诉你我的调查结果……是否想听？（主角回答：A- 想听；B- 不用了）好的，明白。那就请认真倾听。为了创造新的世界，“想要创造怎样的世界”这种理念是不可缺少的。这种理念称之为“コトワリ”（真理）。为了得到真理，称之为“守护”的伟大的神的加护是必要的。世界创造之所以需要マガツヒ能量源，理由就在于这种守护。因为召唤他们必需大量的マガツヒ。冰川欲图召唤这个守护因而收集了大量的マガツヒ。对了，刚才在アマラ经络中见到了人类。曾被马恩多拉军捕获的人类，你认识他吗？一个叫做“勇”的家伙。（主角回答：A- 认识；B- 不认识）（选 A）是吗？毕竟还是与你相识之人吧？那个勇，完全想要变化成アマラ经络的居民。弄不好的话，有可能传送到什么地方或被アマラ吞入。在这里人的生命并没有什么大的意义，因而人之间的联系也就没有存在的道理了……如果介意此事的话，我可以把你送到遇见勇的地方附近。怎样？是否传送去勇那里？（主角回答：A- 传送；B- 放弃；C- 再听一遍创世计划）（选 A）见到勇以后，给他忠告让他适可而止吧，不要再痴迷于那种地方。

2.[アマラ经络]

圣：怎样？还想见勇吗？

主角：A- 是的；B- 算了（选 A）

圣：真的吗？还是马上脱出吧。终端……异常……不安定……和以前的状况……不一样……

3.[勇现身]

勇：许久不见了。是为了救我而来呢？还是为了抓我而来呢？无论哪样都已经没有必要了。无法依靠这个世界的勇已经死了。现在站在你面前的是……已经获得了アマラ之力的伟大的勇。现在的我已经对他人没有任何兴趣了。我已经洞晓了世界的真正姿态。以唯我独尊的姿态纵横于世的都是优秀的人……在大家的眼里，我究竟怎样都无所谓，都毫不相干，而我对大家也是一样。那样的话，也就再没有坏事，再没有悲伤。生存在自己的世界之中，结局就始终是自己一个人……是这样的吧？所以，还是每个人都各自创造自己的世界为好……这就是我得到的真理，“ムスビ”的真理。你是否这么认为呢？创造只有自己的世界为好？（主角回答：A- 是的；B- 不；C- 不明白）（选 C）……毕竟你是不明白的。对于已经不是人类的你或许怎样都无所谓。而我将创造“ムスビ”的世界以证明自身的正确。你也去尝试一下成为一个人吧……

4.（回浅草终端见圣）

圣：看见勇了？……让他逃掉了。由我去追他吧。你不用再去アマラ了。……我在集中精神，对不起，不能和你说话了。哪里有线索的话，就去那里吧，或者一边休息一边去看看浅草复兴的样子吧。或许会有什么发现。

5.[浅草复兴区]

恶魔：据说马恩多拉本营大厦附近发现冰川了。池袋正在骚动。

6.[池袋本营前]

冰川：……来了。意外的家伙出现了。好久不见了……少年。不……应该称呼你叫“人修罗”。竟然……真的变成……我们好像从一开始就注定要再会。为了我的创世而筹备的マガツヒ在马恩多拉毁灭之时，大体就已经充足。所以，我并没有特意去阻止你前往尖顶塔。因为有必要确认你是否是真正的人修罗。但是，你不但击退了刺客，而且以一人之力解放了巫女。ミロク经典上记载的那种力量在我的想象之上。

或许你能够为我们做事，会为开启“シジマ”发挥重要作用……人的欲望就好像灯火一样，小的时候给人以温暖，使人身心愉快。但是，持续不断燃烧的火终将变成烈焰。是不至烧尽一切不能停止的怪物……人过于喜爱那样的东西。因为依存于那种安逸的温暖，而不去看全部灰飞烟灭的破坏者本性。人类本应是为了世界而尽心效力的。由此，就有必要要求人类自身的安息。既有哪些应该去追求，也有哪些不能去追求。规定那一界限的不是人类……而是世界。人类只不过作为映照世界的信号台就可以了。平稳地回转、闪灭，成为世界本身的一部分……那样才是最善最高的职业。你不这样认为吗？世界应该是静寂的。（主角回答：A- 是；B- 不）（选 B）……毕竟你也不过只是个恶魔。我的理想……似乎你也不应该能够理解。那么，我也该走了。不到全部终结之时不能安心。你也注意到了吧，这里所笼罩的妖气……继承业已灭亡的戈兹坦恩诺残火的人，开始了令人恐惧的胎动。绝对不会让那些开启其他愚昧真理的人抢先一步……创造世界的人……只能是我！

7.（回到浅草终端见圣）

圣：去各处转了一遍，有所发现吗？马恩多拉本营被封锁了，マネガタ们对此感到介意。或许是一些残党……不过是乌合之众而已，成不了什么气候。不过，マネガタ们好像也有开始某种行动的迹象……

8.[ミフナシロ]

フトミミ：大家听着。现在我所要说的是关系到我们前途的重要话题。摆脱马恩多拉的支配后，大家为了建造安息之地努力工作着。但是，似乎已经消失的威胁我们マネガタ的力量又要再度产生了。那就是“ヨヨギ”（代々木）……那种邪恶的力量就要在代々木公园产生了。现在还只能感受到气息。但是，一旦产生就会有改世界的力量。

マネガタ们：……代々木公园？对マネガタ的灾难……？

HOW TO WIN

TV&PC

GAME

フトミミ：不过，大家一起并肩作战，不要害怕。我们曾学习过合力之术。大家在一起的话，即使那种邪恶之力到来也必会被驱逐出去。我们要加倍工作、锻炼，以为那时做准备。我们决不能输给代々木公园的邪恶之力。未来是在改变中存在的。我们要用自己的手开拓自己的道路。在前方，一定会有，解放我们マネガタ苦难的世界……只有マネガタ的世界必将到来……

－攻关指导－

1.与命运3姊妹的第一场战斗必须在一个月内按照长女、次女、三女的顺序分别与她们开战，否则无法通行。

从中央1进入→↑与长女开战，↓←→←↑与次女开战，↓↑←与三女开战。第二场战斗三姊妹联手，胜利后取得祸魂"ジェド"。

2.尖顶塔仲魔数量增加2个。

——代々木公园东侧广场——

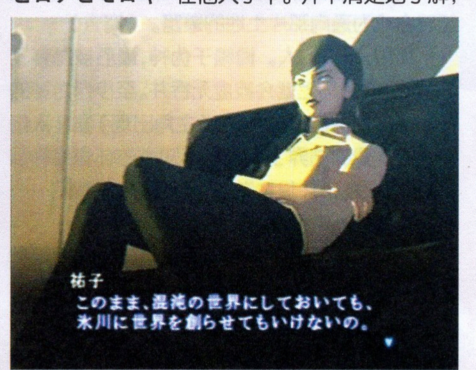
コシマ站→→代々木公园东侧广场地图左侧房间见佑子，取得公园钥匙 *1→通信塔建设现场→通信塔与サカハギ战斗 *2→回去见佑子 *3→浅草终端室与圣交谈 *4→池袋·戈兹坦恩诺房间 *5→浅草终端室与圣交谈 *6→アラマ经络2*7→BOSS战

1.[代々木公园东侧广场]

佑子：很久不见，毕竟还是来了。你也是来听这里发生的异变的吧？在这里也存在着改变世界的力量……

上回多蒙你救助，之后突然离去，对不起。不过，那是我的神所做的事，我也没有办法……在尖顶塔被冰川驱使，我已经失去了很多力量。但是，有了你给与的帮助，有了我的神的守护……状况已经大为好转。如果冰川再来，我也不会再如他所愿了……不想让冰川创造世界。他所创造只是安定地流逝时间的世界……不，不能称之为世界，只是没有力量的空间。虽然改变了世界的存在形式，但那种形式当然不能容许。我有创造世界的责任。……作为改变世界存在形式的人。即使就这样保持混沌的世界，也绝不能让冰川创造世界。但是，现在的我……没有创世所需的真理。虽然神降临并给与我帮助，但却没有授予我真理……

这个地区的异变是由于这里的"ヤヒロノヒモロギ"而产生的。"ヤヒロノヒモロギ"是富有マガツヒ的灵石，可以赐予持有者守护。因这件事被披露，所以各种各样的人前来抢夺。我希望通过灵石所拥有的マガツヒ获得操纵神的力量。我想如果那样的话，我的神也会授予我真理。现在"ヤヒロノヒモロギ"在他人手中。并不清楚地了解，




是一种极为灾祸之力。是我无论如何也不能战胜的强大邪恶之力……但是，我想如果是你就一定可以战胜。把灵石的マガツヒ之力给你，能否将灵石自体给我呢？拜托，把"ヤヒロノヒモロギ"取回来。

主角：A-去取；B-拒绝；C-考虑（选A）

2.[击败サカハギ之后]

妖精4：全部都是サカハギ所为。我们受到了他的诅咒，因而失去意识任意胡来。请原谅我们的无理吧……ヤヒロノヒモロギ送给你，作为拯救我们的谢礼。另外，在我们受诅咒之前，人类的少女曾来这里探访。少女被サカハギ打败，拖着受伤之躯离开这里……感觉到她的内心中有"邪恶之力"。比サカハギ更强的憎恨之力。那个少女恐怕不是平凡之人……

3.[回去见佑子]

佑子：你回来了……感觉到邪恶的气息消失了。好像得到了ヤヒロノヒモロギ。（由主角手中接过灵石）マガツヒ已经被使用过了。按照约定，这个给我好吗？（转过身面向墙壁）这样就接近我的世界了……

我的神啊，一定授予我真理……（阳光消失，房间沉浸于黑暗之中，阿拉蒂亚附身于佑子）

阿拉蒂亚神：……男人啊，我来看看你的内心……以自由为名的愚者！你为了那种名义而生病、疼痛，遭受嘲笑。感到恐惧吗？是耻辱吗？（主角回答：A-恐惧；B-不恐惧）（选B）以自由为名的愚者！你为了那种名义为朋友背叛、被否认、被失败的阴云所笼罩。感到恐惧吗？是灾难吗？（主角回答：A-恐惧；B-不恐惧）（选B）男人啊！去周游世界看看！有数多力量想要创造自己的世界。不了解这些，就不能有你的世界。竞争与共，你的世界才能产生。嗯，池袋就要出现力量了！我还没有创造者的力量，她也同样。（离去）

佑子：阿拉蒂亚神……仍然没有授予我真理……为什么？我毕竟还是不行……我走了。即使待在这里，也不可能创造世界。将要创造怎样的世界？由谁来创造？我也要认真去看……谢谢你，明月君。




4.[回浅草见圣]

圣：嗯，公园的骚动好像平息了。各种各样的家伙在进行各种各样的行动。或许这个世界的终结也意外地早……勇那个家伙，被アマラ经络吞入了吧。一点气息也感觉不到。大概怎么都不行了吧。池袋似乎有奇怪的举动。据说戈兹坦恩诺复活了……不过我不认为破坏到那种程度的家伙还能复活……也好。如果我得到アマラ的话就全部解决了……你去看看传闻中池袋怎样？

5.[池袋]

声音：女人……为什么来到此地？你身上的怒火是何缘故？

千晶：我所感受到的力量，是你的吧？并没有毁灭……你在召唤吗，哥兹坦恩诺？

戈兹坦恩诺：落入尼希罗的圈套之后，我的身体便只是虚空。然而却一刻也不曾忘记此身怒火。

千晶：我在寻求力量。但却怎么也无法得到。无论接受什么样的考验，无论承受怎样的伤痛……我的真理都不改变。但是，不能得到力量，也就成了无法实现的真理……

戈兹坦恩诺：女人啊。给与你我的精髓吧。将我最后之力赋予你！！能够领导恶魔的力量！！

千晶：好热……手像是在燃烧……（主角到达）你看！美丽吧？拥有力量的美丽。我开拓自己的道路获得了力量……追求ヨスガ的强大恶魔们快来此地聚集！这样的手，应该能掌握……理想之国。作为我的理想的世界！！哈哈哈……




[回浅草见圣]

圣：我什么都知道了。因为全部都得到了。借助アマラ之力这个终端可以告诉我任何事……例如，现在波鲁台库斯界所发生的事情……寻求失去的マガツヒ，冰川前往东京议事堂。叫做千晶的小姑娘得到了戈兹坦恩诺的力量。忘却的神殿长眠着大量的マガツヒ。マネガタ们寻求真理的圣地ミフナシロ。之后……波鲁台库斯的调查终了。已经没有再调查的必要了。没有比我更了解世界的人了。所以该我出场了！创造世界的人是我！不是冰川、不是老师、也不是你！是我自己！世界是我的！应该全部给与改变！（终端发光）来了，勇！你去死好了……怎能让他人从我这里抢走アマラ之力呢！！（圣被アマラ经络吸入）

出现选择：使用终端追赶圣吗？A-追；B-放弃（选A）

勇：……喂喂，你为何特意跑到这里来？远道而来为了和我见面吗？还是……担心那家伙而追来呢？（主角回答：A-和勇见面；B-担心圣）（选B）是那样啊。人的优点没有改变啊，hhh。不过，也要记着保留少许怀疑。我是赶来救助你的。对什么事都不多心感觉迟钝或许也是你的优点吧。知道吗？穿过这个回廊前方就是アマラ神殿。到了那里……那个男人怀着何种企图利用你……我会告诉你的。

－攻关指导－

1.代々木公园妖精聚集地的妖精们中了サカハギ的诅咒，会不断阻挠主角，可利用高台察看妖

精们的配置再进行突破。

2.アラマ经络2的BOSS有6个,魔法无敌,HP低时自爆,并会召唤新的补充数量,可先将他们打成字血再找机会一气消灭。

——アラマ神殿——

1. 西方的黑之神殿BOSS战→北方的白之神殿BOSS战→东方的赤之神殿BOSS战→忘却神殿 *2

1.[アラマ神殿]

勇:这里是我调查アラマ发现的忘却之神殿。这里的中枢储藏有大量的マガツヒ。然而,不知从何处来了3个异邦之神在这里久居,谁都不能自由获取マガツヒ。因此,如果你想救助这个男人的话,将3个神打倒再过来吧。完成以后,就让你进入我们所在的中枢。

2.[胜利后]

勇:哼哼,真的全部打倒了,可你自己却什么也没得到。你就总是那么容易被人利用吗?没办法了。按照约定,让你进入中枢。……最后的工作,还差一点了。

(圣被吊架在大量マガツヒ之中)

圣:这样该死的工作早点让它结束吧。

勇:因为你们总是玩弄别人。……辛苦了,明月。帮了我的大忙。多亏有你我才能得到异神们所持有的マガツヒ。有了这些就可以开启ムスビ的真理了。

主角选择:A-问他要做什么;B-阻止勇(选B)

勇:那样做不是太过好人了吗?你什么都不了解,被架到那里的或许本应是你吧。好吧,想出这种做法的不是我,而是他。不过,他是在自己收集的マガツヒ里……他本来是想把我们2人中的一个架到那里的!!

圣:……我只是考虑方法,未必真的那样做。

勇:你已经做了。在这样的世界,人的生命并没有什么大的意义。这不是你的话吗?

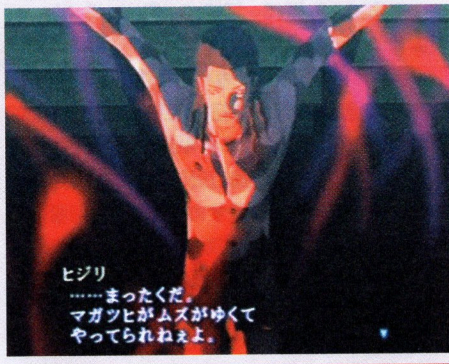
圣:我不管怎么说也只能当作是辩解吧?随你的喜好做吧。为了得到的东西舍弃的东西有很多。我也是那样做的。就沿你自己的道路走吧。不过,你要付出的代价也有很多,不要忘了这点。

勇:不用你说我也会随我喜好去做。因为支配这里的人是我。看吧,明月。这是向伟大的アマラ支配者勇反逆的家伙的末路。那么,再见了。

圣:哈哈哈……会好好努力的……(圣掉入マガツヒ池消失)

勇:完成了。有这些マガツヒ就不用担心了。经络的深处,无限的アマラ会为我守护的。在那里的是,从时间的流逝开始连名字也没有的存在……他是支配绝对孤独的神。不过,没有名字可不太好。对了,就起个名字叫漂流之神诺亚吧。出来啊,诺亚……(勇和诺亚合体)怎样,明月?这是我的神,了不起吧。这样马上就可以建立ムスビ世界了。谁也不能干涉的,新的幸福的世界……







– 攻关指导 –

1.白之神殿BOSS作战开始时会释放出4个分身,分身或主体任一方被全灭另一方都会马上复活,所以要将分身保留一个,把握机会一回合全灭。

2.赤之神殿BOSS会利用影子将主角带入异空间,因此行走时要小心不进入影子区域。

——东京(トウキョウ)议事堂——

浅草ミフナシロ第三层镜之间BOSS战 *1→有乐町站(ニヒロ机构2少许上方)→有乐町坑道→东京议事堂BOSS战→与冰川召唤的サマエル战斗 *2

1.[浅草ミフナシロ]

マネガタ男:恶魔一样的女人把我们的マガツヒ夺去了……

マネガタ男:看啊!恶魔还在寻找活着的人……

マネガタ男:女人在下面……我们的圣地……

千晶:狂妄自大的泥人……本就不应该生存……一个人不剩回归大地吧!!身为弱者还要拼命求生?做着变强的美梦……那是你们的罪过!

フトミミ:(对主角)……帮助我们吧!如果不阻止那个女人……我们都会被杀!

千晶:啊,明月君……来的正好。这些家伙怎么也收拾不干净。

フトミミ:……你不会参与这样的事吧?你拥有普通恶魔没有的心灵……不是吗?

千晶:现在你明白了吧。以前我曾说过的话。我们应该创造只有强者、优秀的人的世界……软弱的人只是扰乱和麻烦,因为他们自身什么也做不成。只要有他们在,就不能迎来美丽的世界。怎么样?我所说的你能理解吗?

主角:A-理解;B-不理解(选B)

千晶:是那样。你有错误想法,真是遗憾。为什么你会变成那样的身体,你一定不会明白了。你也是不需要的……再见了。

(千晶派遣3天使出战,击败天使后发现フトミミ已被千晶打倒)

千晶:没能像泥人那样死去吗?但是,已不能阻止我了。储存了这么多マガツヒ…泥人当然不可能开启真理。不,这些一定是为我准备的……使用这里的マガツヒ,一定可以开启我的真理……

(千晶口念咒语,召唤出守护神并与之合体)

守护神:我来了。接受女人的意愿,创造ヨスガ之国…我的名字是巴亚鲁·阿巴塔。可以带来王权统治和荣华的神。我要去开创美丽的国家……

2.[东京议事堂]




冰川:……你还不明白吗?正是以自由为名的欲望才使世界堕落的。自由?可能性?如果你真的相信,为什么还要寄托希望于创世呢?在过去的世界里应该到处都是。为什么在原来的世界不能得到呢?

佑子:……那是……

冰川:还将自己的学生送到这里。究竟期待什么呢?自己不能完成的事想让他们替你做吗?还是想再次体味同样的挫折?知道你为什么不能开启真理吗?你不过只是想逃避而已。你不是连自己也不能相信有什么自由吗?

守护神阿拉蒂亚:人类的孩子啊……你所期望的静寂也是自由啊……

冰川:那种姿态……是异神阿拉蒂亚吗?你是佑子的守护神?但是,你在这个结界中什么都不可能做的。

老实地看着我的守护降临吧。

阿拉蒂亚:(佑子守护神现身)这片土地即将消亡。女人啊,共赴新的土地吧。

佑子:我……不去……不去。不阻止冰川……原来的世界和新的世界都会死亡。

阿拉蒂亚:女人啊,在那片土地上等待吧。希望将会成为通向那片土地的道路。(离去)

冰川:可怜的人。倚赖于伪神,最后被抛弃了吧。这个空间马上就会被虚无吞并。至少作为神的祭品还能发挥自己的作用。(主角出现)谁!!人修罗也侵入我的结界了吗?虽不知道你怀有何种目的而来,但我并不想与你争斗。静静地观看吧……

主角选择:A-观看;B-阻止冰川(选B)

冰川:对你很失望啊,堕入女人的诱惑。虽然能坚持到现在,不过还是尽早消失的好。我的忠实下仆,サマエル会收拾你的。

(召唤出サマエル出战。战斗结束,冰川与守

护神合体，佑子的身体逐渐消失）

冰川：看啊，我得到了……伟大的虚无之神アーリマン之力。在神的引导下，我要创造新的世界，静寂的王国。用我的力量实现永远的繁荣……

（佑子在幻境中出现）

佑子：明月君。……现在可能性的萌芽在这里已被扼制……但是，自由的世界不在这里的话一定还会在别处……尽管我不能完成……但我想如果是你的话，一定可以靠自己的意志继续前进。（手持灵石）使用这个……依照你的意志创造世界吧。アマラ神殿……马上去アマラ神殿。用这个一定可以开拓到达カグツチ的路。通向创世的最后的场所……你所期望的姿态……自由的世界……都应该可以实现……

（得到灵石）

**－攻关指导－**

1.对于千晶的提问，回答选A（理解）与フトミミ战斗，选B（不理解）与大天使ラファエル&ガブリエル&ウリエル战斗

2.对冰川的选项中选A（静观）则不与サマエル战斗。サマエル的招数中有全员异常状态，威胁颇大，战前配置时要注意加强精神和神经的防御。

**——カグツチ塔——**

アラマ神殿之忘却神殿→尖顶塔→カグツチ塔223F与冰川战斗→329F与勇战斗→402F与多鲁战斗→462F与千晶战斗→666F将收集的3个宝珠放入3个柱洞内召唤カグツチ并与之战斗→CLEAR

（在アマラ神殿使用灵石）

声音：哦……通向我这里的路终于开拓了吗







……你持有ヤヒロノヒモロギ……对于强者会成为通向创世的阶梯……对于弱者则是坚死的楼台。命运的至圣所就在其中。如果决定了自己的意志就进来好了……

（来到カグツチ面前）

カグツチ：哦……你终于来到此地了……为




什么选择你呢？你持有注定无法实现的心……连名称也没有的真理……你内心所期望的是……未来不确定的……自由之国……哦……你不去学习世界的过失还想去追求自由吗？从大体意思上说，过去的世界就已给与了自由。是至高无上的愿望。但是，自由却背离了其本意，邪恶产生、黑暗兴起、招致破灭……自由是灾祸之种。它只能带来毁灭。我不允许……创造一个必将毁灭的世界！能够获得我的力量的只有真理明确、完全的创世！你沉迷于自由之中！就像那个天使堕落之时的样子！消失吧，恶魔！在我愤怒的光芒照耀下，你的存在即将终结！

（最终胜利后）

カグツチ：愚蠢啊！没有真理将我的力量解放，没有挽救的余地吗？你又产生出一个新的痛苦的世界……

（カグツチ崩溃）

**－攻关指导－**

1.勇对物理反射并在战斗中不断改变自身属性，要利用属性相克把握机会将其去败。

2.千晶有将对手变成苍蝇的可怕魔法，要多使用魔法反射以防中其圈套。

3.对カグツチ的战斗是最终之战，所以可以将压箱子底的珍贵道具尽情拿出来使用，不要吝。

结局：回归原来的世界，佑子老师给主角的信——“你好。过得怎样啊。我已经好很多了。好像已经马上就要出院了。由于我的迷惑给大家带来许多麻烦。不过，现在已经解脱……我也得到拯救。在那时，看世界总是显得很悲观，那是因为自身的悲观。现在已然改变，打算以新的面貌重生。无论怎样的世界，都要相信自己不能放弃……写了这许多，不过我想你一定可以理解。现在，大家能共同在这个世界生活多亏了你。……谢谢。”

















文\蚂蚁

# 阿努比斯完全攻略

| PS2 | 发售日:2003年2月 | 厂商:KONAM |
|---|---|---|
| | 类型:ACT | 媒体:DVD-COM |

## 人物介绍

ディンゴ.イーゲリット DINGO EGRET(丁勾)

括号内为译音

现在是在木星的卫星卡里思托从事采冰工作的工人过着平静的生活，在一次工作中发现了巨大的人形机器ジェフティ(杰弗提)从此打破了他平静的生活,使他再次回到了从前回到了战场。

アイダ-ADA(艾塔)

搭接在人形机器人杰弗提上的智能电脑

ジェフティ(杰弗提)在木星轨道コロニ(库罗娜)秘密开发的战斗机器人,两年前(也就是上一代ZOE事件结束后)下落一直不明直到被丁勾发现。可以说人类存亡的关键都掌握在丁勾和这部机体上了。

ノウマンNOHMAN(努曼)

火星军事政权バフラム(巴夫拉姆)的指挥官。为了自己的野心正在进行不落的军事要塞アーマーン(阿曼)的计划。他操作着最强的战斗机体アヌビス(阿奴彼斯)

アヌビス(阿奴彼斯)

努曼操作的机体，是目前最强的人形战斗机器人。它是和杰弗提同时开发的,所以两机又称为双子机。

クン.マリネリス KEN MARIMARIS(肯)

巴夫拉姆军中的领导者,操纵的机体为アージエイト(阿结托)在努曼的指挥下寻找杰弗提,表面上听命于努曼的她还有另外的身份，是故事的关键人物。

アージェイト

肯乘坐的机体有很强的外壳。

レオ.ステンバック LEO STENBUCK(雷欧)

前作的主人公，在前作是一位弱气机师经过了两年的时间意志变得坚强了，成为了一名真正的战士。驾驶着可以变形的机体ビックバイパー(彼库巴依巴)

ビックバイパー(彼库巴依巴)

雷欧乘坐的机体,具有变形的能力。

ヴァイオラAI VIOLA AI(瓦尤拉)

在前作中登场被雷欧击毙，巴夫拉姆军的女战士。但是她的战斗能力和思考方式作为AI被努曼保存了下来。并存在像魔鬼一样的机器人ネフティス(那夫提斯)的电脑里。

ネフティス(那夫提斯)

瓦尤拉AI操作的机体,普通攻击无效并且具有寄生的能力。

ロイド LLOYD(罗依多)

巴夫拉姆军队所属的科学家，但是对努曼的独裁政策不满。他还是丁勾的老师,并且掌握着杰弗提和阿奴彼斯之间的重要数据。驾驶的机器人是由自己开发的インヘルト(因海路特)。

インヘルト(因海路特)

罗依多的专用机体，可以任意操纵电磁力身上装有特殊的装甲。

テイバ-TAPER(泰巴)

连合宇宙军所属的战士,驾驶着军用LEVファントマ。性格软弱,在一次巡查中和丁勾相遇。

ファントマ(反特姆)

连合宇宙的标准装备军用LEV(轨道外作业机器人)。虽然连合宇宙军是唯一和巴夫拉姆军对抗的军事组织但是在巴夫拉姆军新型机器人的高性能下连合宇宙军已经完全不是对手了。

ザカート(扎卡特)

扎卡特是一架四人驾驶的机体，可以进行全方位攻击。中间驾驶室里是巴夫拉姆军古卢克古中尉。扎卡特是巴夫拉姆军的强力武器这也是巴夫拉姆军压制火星的核心机体。

## 故事背景

西历2174年，人类的居住圈已经到达了火星，火星军事政权巴夫拉姆利用万能矿石开发出了新型的人形战斗机器人，并以压倒性的战斗力向火星和地球进行制压，从而巴夫拉姆走上了独












裁的道路。由于巴夫拉姆军的新型机器人和指挥官努曼驾驶的人形机器"阿奴彼斯"的强袭下地球方面的连合宇宙军已经不能抵抗了，再加上巴夫拉姆军为了确定胜利而建造的不落的要塞"阿曼"也马上就要完成了。现在已经到了紧要关头，时代正呼唤着英雄……

木星的卫星**カリスト**采冰作业场，丁勾发现了有万能矿石的反应他操作机器人用△+R2键到达了反应点，发现了巨大的集装箱在里面他见到了一个巨大的人形机器。这时通信机响了，是本队的安吉："有大型战舰向我们驶来，并向我们发起了攻击……"话还没说完通信就断了。丁勾："喂，喂。难道是巴夫拉姆军。"话音为落一颗导弹在附近爆炸了，丁勾被震到了人形机器里。里面的电脑开始工作起来了："你好，这里是战斗机器人杰弗提，战斗开始。"丁勾也顾不了许多了驾驶着机器人火速赶往自己的本队，可是迎面而来是如潮的敌机。这时电脑又有反应了"让我来教你基本操作吧，我叫艾塔"艾塔："R3为移动方向键。△键为上升。×键为下降。R2为高速移动，配合△和×为向上或向下空翻。□为攻击键，远距离为射击近距离为斩。远距离R2+□为发射追踪激光，近距离为破防斩。除了普通的□×4的四连斩外还有□×3+△和□×3+×分别为将敌人向上击飞和向下击飞，如果击飞时碰到墙壁或建筑物敌人可以获得双重伤害。在静止状态下按R2再按□可蓄波松开□便可发射出去。R1键为防御，根据雷达的指示，如雷达变红要及时作出防御。L2为切换目标，按住为取消锁定。R4可以向四周观察。"在艾塔解说后，丁勾把杰弗提的性能发挥了出来，其实力之强让丁勾非常震惊。这时又有信号切入进来，是本队的里克："丁勾，快来救我啊我的机器人的腿受伤了……"信号又断了。丁勾："喂，可恶。"丁勾只得顺着雷达的显示赶往同伴那里。用蓄波击破冰墙后，丁勾见到了自己的同伴，同时也见到了一个女性版人形兵器。丁勾："里克，快逃！"丁勾用激光

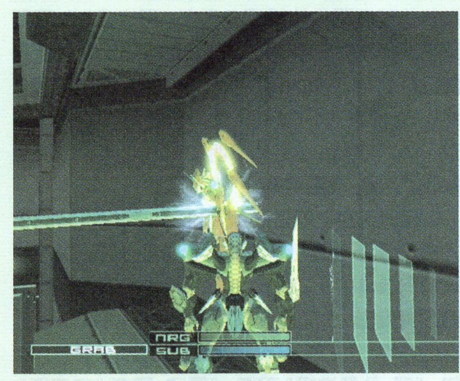


封住了对方发射的导弹，这时信号器传来了一位女性的声音："快把这部机体交出来。"丁勾："你们是巴夫拉姆军，我是不会交出来的。"一场激战后，还是丁勾略胜一筹。丁勾继续追问道："你们



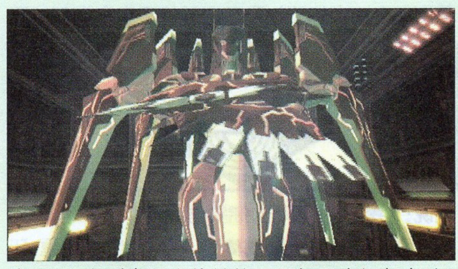
的目的是不是这部机体。"女人道："看来你不是普通的采冰工人。"丁勾："你们的指挥官是谁。"女版机器人一个纵身摆脱了丁勾逃回了战舰中。大家总算躲过了一劫。里克："好厉害阿，丁勾。"丁勾抬起头看了看天上的大型战舰，好像想起了什么便一个纵身追了上去。安吉："丁勾，不要去！"丁勾："安吉，保重吧。"这句话说的有些沉重，似乎弦外有音。

进入了战舰，丁勾连闯了两关。嘀……电脑又有反应了："杰弗提"还有新的技能，按○键可以拿起屏幕上显示的物品作为武器，按□键为攻击○键为投掷。当敌人处于防御状态时按○键为抓住敌人，抓住后可以进行攻击、投掷、防御。如果一边摇动方向键一边连点○便可使出强力投技。丁勾："明白了"丁勾用铁轨摧毁了舱内的敌机，他透过玻璃窗向外看到了战舰已经离开了**カリスト**（卡里思托）心里安心了许多，自言自语地说"他们的目标果然是这部机体。"当艾塔问道为什么要进入战舰时。丁勾说："我不想连累朋友。"丁勾顺着通道继续前进，他见到了另一部女版机器人。在通常攻击无效时艾塔说："要用附近的钢轨向她投掷。"在艾塔的指引下丁勾击败了这部机





体。仔细听过了对方的声音丁勾想起了一个人。"你，你是瓦尤拉，瓦尤拉。"艾塔："这是人工智能AI，里面的战时已经死了它现在听命于驾驶着和"杰弗提"有相同数据的"阿奴彼斯"的驾驶者努曼."努曼"丁勾听后非常惊讶。这时"杰弗提"出现了异常状态。丁勾："怎么回事"艾塔："是共鸣，"阿奴彼斯"就在附近。"果然进入了战舰内部，见到了这部目前最强的机体——"阿奴



彼斯"。在对方强大的性能下丁勾只有招架之功，毫无还手之力。丁勾："可恶，太强了。"话音未落"阿奴彼斯"已经冲了过来一把抓住了"杰弗提"的头并想制丁勾以死地。更不可思议的是刚击败的机体又出现在丁勾的面前，而且毫发未损。丁勾叫出了对方的名字"努曼"。努曼对丁勾也好像很熟悉"丁勾吧"。这次丁勾完全败给了对手。努曼阴阳怪气的说："丁勾，你还没有死啊。"丁勾："哼，好久不见啊努曼。"努曼："你现在做什么哪。"丁勾："在休假。"努曼："一会到我的房间来一下。"

丁勾下了机体走在去往阿曼房间的路上，迎面走来了在战舰外面见到的女驾驶员他一副愤怒的样子，重重的将头盔向地上一摔，迎面给了丁勾一拳并质问道："为什么要上这艘战舰。"丁勾一把抓住对方面无表情的说："为了卡里思托的朋友。"这时努曼出现了。努曼："肯，退下。我来介绍一下，这是我6年前的部下是部队里的主力丁勾。丁勾现在回到我的部队怎么样。"丁勾："回到你的部队。"努曼："是啊，很有趣的。"丁勾："哼，决不。你还想让你的游戏死更多的人吗，你先给我





ビックバイパー（彼库巴依巴）

レオ.ステンバック LEO STENBUCK（雷欧）



古卢克古中尉

ザカート（扎卡特）



テイバー TAPER（泰巴）

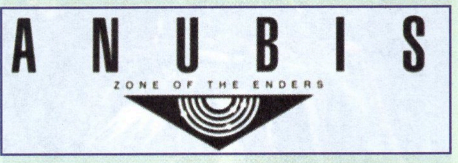
ファントマ（反特姆）



ヴァイオラAI VIOLA AI（瓦尤拉）

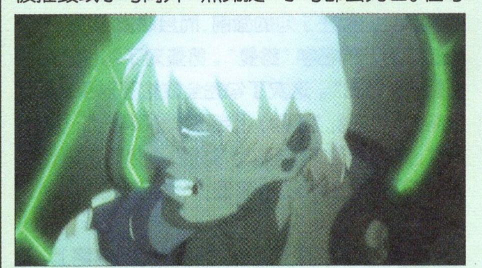
ネフティス（那夫提斯）

说清楚我原来的同伴是不是你害死的。"努曼并没有直接回答丁勾的问题，而是让他先回去。正当丁勾转身向回走时触目惊心的一幕发生了。这位长官用卑鄙的手段在背后向自己以前的部下开了枪。可能是被丁勾话言中了，可能是为了杀人灭口，可能是怕他会成为自己计划的绊脚石。看着丁勾倒下后努曼冷冷的说："肯，把尸体收拾一下。"说完后便消失在通道的尽头了。站在旁边的肯看着倒在血泊中的丁勾定了定神伏下身在丁勾的耳

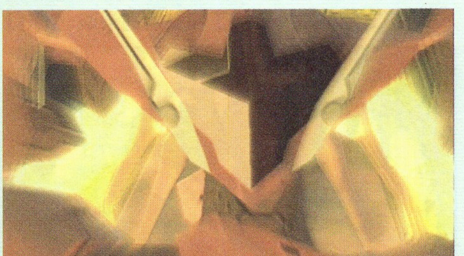



边说："我帮助你以后，你要与我合作。"

两个月后火星塔依莫斯。在一间实验室里，研究人员正在紧张的工作着。奇迹出现了研究人员利用高科技为丁勾移植了心和肺不过心、肺的能源要与"杰弗提"连动。也就是说如果"杰弗提"被摧毁或丁勾离开"杰弗提"丁勾都会死亡。在与



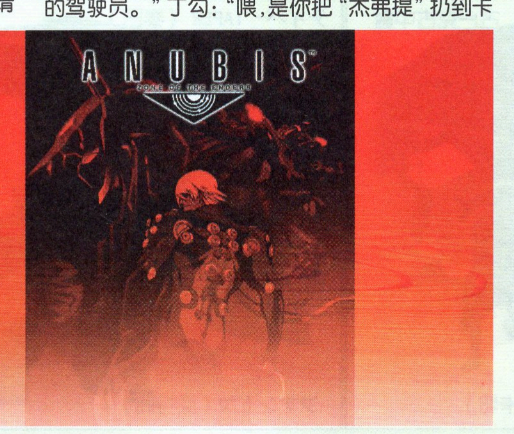
"杰弗提"搭接后丁勾从痛苦中醒来了。当得知自己被改装了丁勾十分恼火，并向肯大发脾气。肯也有些气愤她对丁勾说："我救了你，你不但不感谢我还向我发脾气。况且我们不是说过如果我救了你，你要与我合作吗。"丁勾："我决不会和巴夫拉姆军合作的！"肯："我不是巴夫拉姆军的人，我是宇宙连合军派来的卧底。丁勾你是为什么仇恨努曼的。"丁勾："为了朋友。"肯："我也是，我们的目标是一样的。"听到了这里丁勾的心里平静了下来。丁勾："好吧，请说吧有什么任务。"肯："这里是被巴夫拉姆军控制着的首先你要从这里逃出去，到火星后我再和你联系。"丁勾："知道了。"丁勾驾驶着"杰弗提"刚通过了一扇门就有求救信号切入了进来，丁勾想不去理他却被肯制止了，无奈丁勾接通了信号"喂，是连合军吗。"丁勾："嗯。""我是连合军的泰巴我们在进入此地巡逻时受到了巴夫拉姆军的袭击，我现在躲在一个集装箱里快来救我啊。"肯命令丁勾去救泰巴，并请泰巴做向导这样可以比较容易冲出去。由于互相的约定丁勾接受了任务，并在艾塔的指引下找到了泰巴。（由于泰巴藏身的集装箱是不固定的所以玩家只能通过提示找。提示会告诉大家箱子上写着什么号码、什么颜色一般是蓝色。如果泰巴在这些箱子里艾塔会说："好像很近了。"这时玩家对着判断好的箱子开一枪就行了。至于艾塔没说的地方只能凭提示向箱子开枪让运集装箱的通道运转）泰巴看到了"杰弗提"后又迅速的躲回了箱子中，"你……你是巴夫拉姆军。"



丁勾："我不是，如果我是我怎会来救你呢？"泰巴这才从箱子里面出来并给了"杰弗提"一样特殊能力，作用是可以让敌人硬直。艾塔："特殊能力的使用方法，按 L1 键进入特殊能力菜单，方向键可以进行选择，○键为使用。"丁勾："知道了。"由于丁勾作掩护，泰巴做向导很快两人就来到了出口。泰巴："太好了，我们到出口。"丁勾问："火星那边的情况怎么样。"泰巴："不太好……"正在这时巴夫拉姆军的机器人追上来了。丁勾："你先走吧。"泰巴："那么再见了，我会和你联系的。"丁勾以压制性的攻击击败了所有敌人。随后人工智能"瓦尤拉"也赶来了它的目的只有一个就是消灭"杰弗提"。丁勾只想早点去火星看看无心与它恋战便开大了引擎冲向了火星。

到达火星表面，这里一片荒芜正当丁勾产生疑问时肯的通信来了。还没等她说任务丁勾就打断了肯的话。丁勾："嗨等等，这里一片荒芜是怎么回事啊？""你是问这个啊说来话长啊""行了，赶紧说吧""在你退役以后巴夫拉姆军就占领了火星。地球方面派出了连合宇宙军来解放火星，但是在巴夫拉姆军新研究出来的战斗人形机器面前连合军毫无办法。其中核心机体就是"扎卡特"是以巴夫拉姆军中尉古卢克古为首的四人驾驶的巨型机体现在巴夫拉姆军又有了"阿奴彼斯"而且还在进行军事要塞"阿曼"的开发。这些对地球方面已经构成了极大的威胁……"丁勾："阿曼"肯："对，被称为不落的要塞，他可以毁掉一个星球……"艾塔："上空有不明物体。"丁勾："肯，挂掉了。"肯："喂，等等……"

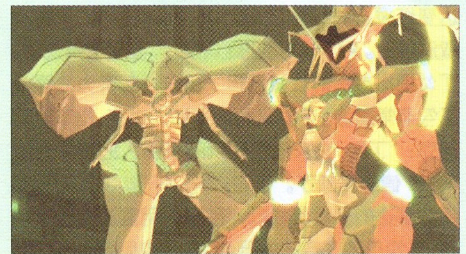
这时天空上掠过一架飞机，一瞬间又变成了人形机器。究竟是敌还是友，丁勾进行了试探性的攻击在战斗中丁勾发现对方的技术不错，便想进行近身攻击。对方架住了丁勾的攻击并叫出了艾塔的名字："艾塔，好久不见啦"艾塔："雷欧"丁勾："喂，他是谁啊"艾塔："雷欧，原来"杰弗提"的驾驶员。"丁勾："喂，是你把"杰弗提"扔到卡




里思托的。"雷欧："嗯，我们要用"杰弗提"引爆"阿曼""什么！那我也会死的。""当然这是最坏的打算，您的名字是"丁勾"雷欧："丁勾先生"杰弗提"很适合您，我很佩服您的技术。我把这个交给您。"丁勾从雷欧处得到了"杰弗提"的一样特殊技能，它的作用是可以将敌人弹飞。雷欧走后，通信器又响了。

肯："丁勾你现在的任务是破坏秘密基地里能源设施，一共有两处。"丁勾："明白了。"丁勾很轻松得破坏了两处目标还在其中一处得到了特殊能力，中间被封着的门开了。当丁勾进入后"杰弗提"的雷达上显示有不明物体接近，丁勾敏捷的躲过了一枚导弹，"瓦尤拉"出现在上空，一场激战是避免不了得了。丁勾："可恶，怎么所有的攻击都无效。"艾塔："普通攻击无效，要在注意防御的同时用附近的铁板向它攻击。"经过艾塔的指引丁勾完全封住了瓦尤拉的攻势。瓦尤拉的体力被消减到一半时它便疯狂地向"杰弗提"冲来，而且撞坏了供电设施使周围形成了电网碰上会产生硬直。（建议玩家使用可以把对方击飞的特殊技能，把对手击到电网上使它产生硬直然后再进行攻击。）经过一番苦战瓦尤拉自食其果再一次败在了"杰弗提"手下。"杰弗提"还得到了特殊技能。电网消失后瓦尤拉也不见了，丁勾向四周巡视了一下发现这里是居民区。

嘀……通信器响了听声音是泰巴。泰巴："我们的小队正与敌人交火能否支援我们"丁勾：



"喂，这里可是居民区啊，给我接通你们的队长。"丁勾："喂，你们怎么可以在居民区交战呢！"队长："现在已经顾不料那么多了。"泰巴："快来帮助我们吧……"通信又断了。丁勾："可恶。"艾塔："我们是消灭敌人还是保护建筑物。"丁勾："哼，我们既要消灭敌人也要保护建筑物。"丁勾开动了引擎冲向了战场。有了丁勾的加入有利的形势很快转向了连合军，由于丁勾的出色技术敌人在最短时间内被消灭了，居民的损失也降到了最小。这时通信器突然响了。是泰巴的队长："你为什么干涉我们的战斗。"丁勾："混蛋！你身为队长为什么不顾忌百姓的安危。马上给我消失。"丁勾气愤地切断了信号。

"艾塔给我接通泰巴"泰巴："你太出色了……"话还没说几句雷欧的信号切入了进来："丁勾先生巴夫拉姆军正用火车运送建设"阿曼"的能源。"丁勾："好，我马上就去阻止。"丁勾向泰巴问清了火车的方向后便全速赶了过去。在火车还未开出第一个通道口就已经被丁勾摧毁了。嘀……肯的信号切入了进来，两人还没说上几句就因为意见不合争吵了起来。正在这时泰巴的信号打断了二人的争吵。可是话还没说几句对面的信号一片嘈杂声，看来是出了什么事丁勾立刻赶往

出事地点。

到达了出事地点丁勾又一次的见到了瓦尤拉，不管丁勾怎样呼唤她的名字这部机体只有一个反应就是摧毁"杰弗提"无奈之下丁勾只得摧毁了这部机体并得到了特殊能力。丁勾看着瓦尤拉的残骸对艾塔说他们两人原来也是战友，本是一句无心的话却被赶来的泰巴听到了。泰巴紧张的说："你……你果然是巴夫拉姆军。"丁勾："现在已经不是了""你不要再隐瞒了。"正当两人在争辩中肯也赶来了她不小心被瓦尤拉的 AI 伏在了自己的机体上并且不听自己的控制疯狂地向"杰夫提"攻击。趁着爆炸泰巴的逃走了。丁勾："肯你怎么了。"对方已经没有任何反应了。"看来瓦尤拉已经变成了恶魔，是该埋葬它的时候了。艾塔有没有好的办法。"艾塔："只有和对方对剑，



就是当敌机出剑时自机也出剑经过几次对剑后敌机会被弹出并产生浮空，要在这个时候迅速接近敌机用○建解除 AI"丁勾："知道了。"把 AI 全部解除后丁勾听着瓦尤拉最后的声音心里也有些不是滋味。丁勾："这不是瓦尤拉这是努曼制造出来的怨灵。"这时肯也苏醒了过来。肯："丁勾快来帮帮我，我还是不能操纵。"丁勾："别开玩笑了。"看来肯没有开玩笑，她的机体像一枚炸弹似的从空中掉了下去。这时丁勾才认识到了事态的严重，顺着肯下落的方向冲了下去。丁勾："肯，肯你在哪里。"肯："我在这里。"丁勾来到了肯的身边并且得到了新的特技。丁勾："我这就带你上去。"

丁勾把肯带到了地上并对她说："如果要和努曼对抗我必须去找罗依多。"肯："罗依多，对他掌握着"阿奴彼斯"和"杰夫提"的重要数据，不过去他那里要通过雷区我可以帮助你。"丁勾："那好，你马上过来吧。"肯上了丁勾的机体，两人一起向罗依多的基地出发了。肯："丁勾马上就要到了，你要听我的指挥。"丁勾："OK"两人通力合作毫发无损的通过了雷区。嘀……有信号传来："丁勾见到你我很高兴。"丁勾："罗依多老爷子，好久不见啊。"罗依多："我在地下基地欢迎你并为你准备了你所需要的礼物，不过要看你的实力了。"丁勾："好啊"击败了不堪一击的敌人通过升降机二人来到了地下基地的入口。通信器又响了是罗依多："能到这里很不简单啊，我在最下层等着你。"丁勾："好，我马上就到。"消灭了途中的敌人（注意不要被活动柱子挤死）丁勾见到了自己的老师——罗依多。丁勾："你的礼物呢？"罗依多："想得到礼物就先打败我吧"丁勾："别开玩笑了。"罗依多："你要用全力啊，看招吧丁勾。"经过了几个回合的战斗丁勾略占上风。罗依多："不错啊丁勾，让你看看我得真正实力。"话音刚落屏幕一片漆黑。丁勾："艾塔怎么回事。"艾塔："我会判断出对方的方位，请听我指挥"在艾塔的指挥下丁勾赢了自己的老师。罗依多："不错，你很有实力。"丁勾："老爷子，我的礼物呢。"罗依多："'阿奴彼斯'不是一般的强，我这里有'阿奴彼斯'和'杰夫提'的全部数据，我再给你一样特殊能力。"肯："我去取。"罗依多："'阿奴彼斯'好像正向这边来了。"肯："我马上就回来。"丁勾："小心啊。"肯把数据传送到了"杰夫提"上。这时努曼赶来了，在"阿奴彼斯"和"杰夫提"的战斗中显然"杰夫提"不是"阿奴彼斯"的对手。罗依多用尽了最后的力量把"杰夫提"送到了地上。这位老师也完成了他的使命："拜托了，丁勾……"气急败坏的努曼捏碎了"因海路特"的头。随着"因海路特"能量的消失丁勾的心里一阵酸楚："罗依多我的老师"。

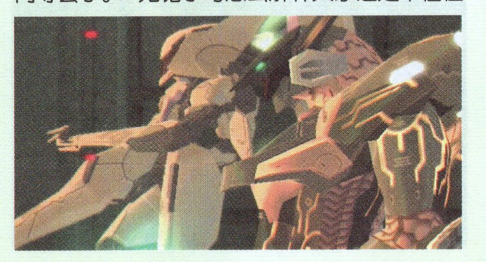
嘀……我是肯。丁勾："你在哪里""我现在在瓦砾中""我马上回去""别回来，阿奴彼斯还在附近。击败'阿奴彼斯'破坏'阿曼'就拜托你了。"通信中断了。还没等丁勾说话雷欧的信号又切入了进来："连合军正在火星集合，准备击破军事要塞'阿曼'。"丁勾："好，我马上就到。"这时警报响了。艾塔："上空出现巴夫拉姆军的大型战舰。"丁勾："雷欧，你先赶往会合点，我随后就



到。"雷欧："您要小心啊"。

艾塔："敌军战舰的装甲很强，要破坏薄弱环节。"丁勾："那就拜托你了。"艾塔："首先要破坏战舰的主炮然后破坏战舰的副武器最后要破坏战舰后部的动力系统，在破坏动力系统时要用特殊能力 V.CANNON 搭接为激光炮方可破坏。"击毁了舰队后大型战斗兵器"扎卡特"出现了。丁勾："古卢克古。"古卢克古："注意我们现在的敌人是丁勾，大家要小心。"丁勾："艾塔，我们冲上去。"艾塔："这部机体不适宜远战，要贴身近战将目标逐个瓦解。"随着目标的逐个瓦解"扎卡特"被击破了。古卢克古中尉启动了救生装置逃命去了。丁勾现在无心去追他要赶紧去与大家会合。

丁勾全速赶往会合点，但是来到会合点大家好像并不欢迎他。"他是巴夫拉姆军的人，不要让他过来"泰巴用枪指着丁勾说。丁勾："我可是救过你的命啊。"泰巴："哼，你只不过是让我为你作向导罢了。"无论丁勾怎么解释大家还是不信任



他。丁勾感到很无奈。这时雷欧从远处赶来并向大家承诺丁勾是自己人。正当大家有些信任丁勾时连合军战舰"阿托拉恩提斯"上的舰长艾利娜传来信号要求丁勾离开"杰夫提"。雷欧对艾利娜是说："艾利娜长官，不管里面乘坐的是谁，但是大家的目标是一样的。"艾利娜被雷欧说服了并同



意丁勾的加入。丁勾："艾利娜长官请下命令吧。"艾利娜："没有什么命令，就是不要死。"听了艾利娜的话丁勾心中暗想：话说的不错，但是有些幼稚。丁勾冲到了队伍的最前面向大家传达了自己的作战方案并为大家鼓舞士气，使得本身士气低落的部队士气大振。泰巴想对丁勾说几句表示歉意的话。丁勾看出了他的心思便对他说："不要逃啊。"这句话使这位弱气机师振作了起来。很快大家来到了基地的入口处，迎来了如潮的敌人。杀声、喊声、爆炸声连成了一片，霎时间战场变成了火的海洋。虽然巴夫拉姆军的机器人的性能要强于连合军，但是在丁勾和雷欧的配合、指挥下敌人的优势已经显示不出来了。经过了火的洗礼，巴夫拉姆军的主力部队已经被连合军全灭了。丁勾让大家趁现在向地下基地进攻。

进入基地内部丁勾的信号器响了。肯："丁勾，不要来这里'阿曼'已经启动了，努曼太强了看来我是完不成父亲的遗愿了，父亲就是为了阻止'阿曼'计划才死的……"丁勾说出了肯父亲的名字并对肯说："我是很敬佩你的父亲的，现在我早已把生死置之度外了。"这时努曼出现在屏幕上，他用枪指着肯说："丁勾快来这里啊，我等着你那。"丁勾："哼，你很快就能见到我了。"来到了通道的尽头利用墙壁上的铁板摧毁了通道里的激光炮。通过通道雷欧也赶了过来。雷欧："里面就是'阿曼'了。"丁勾并没有说太多的话只是让雷欧等会在进去。自己用特殊能力激光炮打破了结界，冲了进去。努曼果然在里面，宿命的对决终于开始了，两人正打的难解难分之际雷欧从外面冲了进来并以迅雷不及掩耳的速度击败了"阿奴彼斯"。丁勾："等等，那不是真正的'阿奴彼斯'里面是……"哈哈……努曼狂笑着出现了。雷欧还没来得及躲避自己的机体已经受到了重创。丁勾："那里面是肯，肯。"丁勾大声的呼唤着肯的



名字。努曼："哈哈……丁勾这里也不是"阿曼"真正的"阿曼"在火星外的轨道上，来吧丁勾让你看看"阿曼"的真正力量吧！"大家被强大的气流卷入了通往"阿曼"的空间。



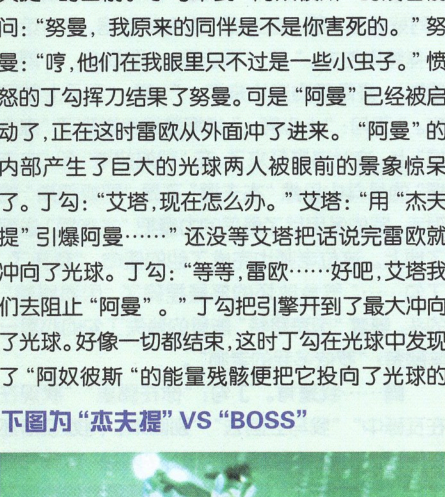
艾塔："现在"杰夫提"肩部受伤特殊能力只有瞬间转移了"丁勾："哼，对付那个混蛋已经足够了。"在真空的通道中丁勾追上了努曼，由于已经充分的掌握了"阿奴彼斯"的数据丁勾利用努曼出招的破绽使用瞬移特技击败了努曼并得到了"阿奴彼斯"的能力使"杰夫提"变成了最终形态。在通道中丁勾救出了肯和雷欧。丁勾："肯、雷欧你们没事吧，"阿奴彼斯"已经被击倒了。"肯："丁勾"雷欧："丁勾"看到两人没事丁勾总算安心了。这时艾利娜的信号切入了进来："丁勾，要摧毁"阿曼"必须用"杰夫提"引爆"阿曼"这就是我们为什么要把"杰夫提"藏在卡里思托的原因……"丁勾："等等。"丁勾发现雷达上有些异常，顺着雷达指引的方向他发现了几乎不能动的"阿奴彼斯"。丁勾："努曼你的巴夫拉姆军完蛋了吧。"努曼："好戏才刚刚开始。"努曼用尽最后的力量进入了"阿曼"。艾利娜："丁勾快去阻止他！他进入后可以获得新的能量，如果他启动了"阿曼"不单是火星地球就连整个太阳系也会被毁掉。"丁勾："好，那你要答应我以后不再发生战争，地球、火星每个都是自由的。"艾利娜："好，我





向你发誓。"

丁勾正要进入"阿曼"肯的信号切入了进来："丁勾，不要死啊。"丁勾："我不会死的，在飞船里等我，我马上回来。"二人的语气并不激动反而很平静，看来不管事态怎样二人已经做好了心里准备。丁勾来到了"阿曼"的内部。努曼利用"阿曼"的能量使"阿奴彼斯"获得了重生："丁勾，让你看看"阿曼"的力量。这个世界是给强者的。"



努曼驾驶着"阿奴彼斯"冲向了丁勾。在丁勾冷静的判断，精确的攻击下"阿奴彼斯"再次倒在"杰夫提"的面前。丁勾来到"阿奴彼斯"的残害前问："努曼，我原来的同伴是不是你害死的。"努曼："哼，他们在我眼里只不过是一些小虫子。"愤怒的丁勾挥刀结果了努曼。可是"阿曼"已经被启动了，正在这时雷欧从外面冲了进来。"阿曼"的内部产生了巨大的光球两人被眼前的景象惊呆了。丁勾："艾塔，现在怎么办。"艾塔："用"杰夫提"引爆阿曼……"还没等艾塔把话说完雷欧就冲向了光球。丁勾："等等，雷欧……好吧，艾塔我们去阻止"阿曼"。"丁勾把引擎开到了最大冲向了光球。好像一切都结束，这时丁勾在光球中发现了"阿奴彼斯"的能量残骸便把它投向了光球的内部并带着雷欧迅速返回。"阿曼"引爆了，可是有人还在等着什么爆炸结束了肯终于等到了她想见得人。

肯把二人带回了飞船，雷欧没什么大碍丁勾还在昏迷中，肯呼唤着丁勾的名字："丁勾，丁勾。"丁勾睁开了眼睛。肯："太好了，你没有死。"丁勾："我用"阿奴彼斯"的能源代替了"杰夫提"的能源。"肯："上天保佑了你。"丁勾："不，是你的父亲。"不管少女是多么的坚强现在她再也抑制不住眼中的泪水了，肯伏在丁勾的身上哭了起来。这泪水再也不是痛苦的眼泪了它将凝结成幸福的水晶。肯和医护人员一起把丁勾送进了急救室。雷欧静静的站在原地凝视着伤痕累累的"杰夫提"："好好休息吧艾塔，永别了战场。"

**下图为"杰夫提"VS"BOSS"**

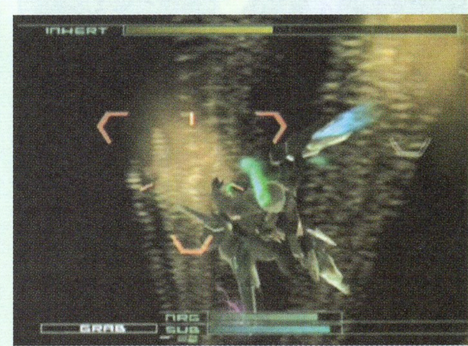


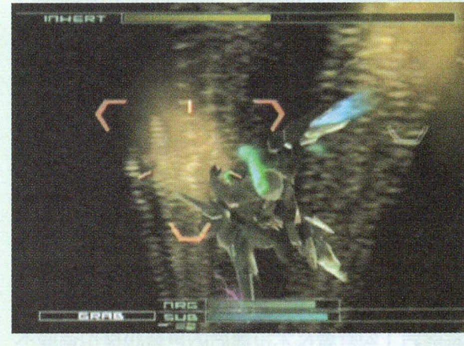






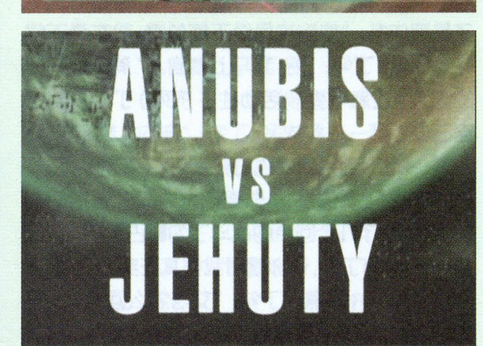






# 混沌军势 完全攻略


PS2 发售日：2003年3月 厂商：CAPCOM 类型：ACT 媒体：DVD-ROM

文／责编：蚂蚁



混沌军势是一部很爽快的动作游戏，像是"鬼泣"和"鬼武者"的混合体，玩起来又让我想起了"真·三国无双"。不过它还也有自己的特色，下面就让我们了解一下游戏的故事背景。

## 故事背景

这是一个法律、秩序都很严格的世界。被封印的神秘圣柜使得世界分为三个，神圣教团守护着当时的法律和秩序。由于在人类的世界里还有残留的"暗"存在，教团的任务就是讨伐那些坠入"暗"的人们。总的来说，人类的世界原本还是繁荣祥和的。随着一位本是神圣的男人坠入了暗中，本作的故事开始了。

下面我们来了解一下故事中的有关人物。

## 人物介绍

### ジーク·ヴァールハイト（吉克）

本作的主人公，他是神圣教团中黑印骑士团的年轻战士，拥有着"黑之印"的力量，可以召唤"混沌军势"，剑术也是出类拔萃。这次接到组织的任务，去讨伐自己以前的朋友——"ヴィクトールドラクロク（维克多）。"

### ヴィクトール·ドラクロク（维克多）

从前是教团里的骨干，并且很有威望。现在对这个世界产生了绝望，便想解开被封印的圣柜，毁掉全部的东西，让这个世界得到净化，从而使三个世界归一。为了理想的世界，他正在寻找解开圣柜的方法。

### シーラ·リヴィエール（希拉）

希拉死于三年前的"事件中"，当时她是吉克和维克多心中最完美的女性，她拥有美丽的外表和一颗慈爱的心。也是因为三年前希拉被误杀的"事件"，使得吉克和维克多反目成仇。这次两人再次相见，痛苦的往事也浮现在脑海中。

### アーシア·リンスレット（阿希亚）

她是圣教团中银之少女组织中的年轻战士。和吉克同样接受了组织讨伐维克多的任务，并且自己的哥哥也是被维克多杀害的。和吉克一起行动，十分信任吉克。

人物介绍完毕，接下来我们再看看系统

## 游戏的系统

R3为控制行动方向（十字键也可以）。

□键为攻击基本攻击就是四连斩。根据装备不同的召唤兽，配合方向键会使出不同必杀技。

按○键可以使敌人产生硬直，在这个状态下攻击可以产生连击，得到的经验值也可以加倍。经验值最多可以获得4倍方法就是"鬼武者"里面的一闪击。

△为使用特技，根据装备的召唤兽不同，特技也不同。在召唤出召唤兽的状态下按△键为召唤兽的强力攻击。

×为跳跃键。如装备的召唤兽为"爪"通过升级吉克可以习得二段跳。（可得到一些高处的道具）

L1为召唤或消除混沌军势。

L2为更换召唤兽的种类。

R1为更换视角，按住R1后配合方向键和×键可以做出各个方向的躲闪动作。

R2为更换召唤兽的属性。火属性为重视攻击力电属性为重视防御力。

好了操作系统我们已经掌握，下面我们要了解一下召唤兽系统。

### 召唤兽系统

首先我们先看看召唤兽的性能和特点。

1"剑"：攻守兼备的召唤兽，但是不能攻击天空的敌人。

2"弓"：可以进行远程攻击。对天空的敌人和地面的机械属性的敌人可以进行有效地攻击，但是防御力低。按住△键可以变成主视点，调整准心可以集中攻击敌人的弱点。

3"爪"：动作灵敏，攻击力低，但是带有电属性，对机器系敌人可以有效的攻击。

4"盾"：可以防住敌人攻击，也可以攻击敌人。

5"爆"：可以炸开近身的敌人，也可以原地待机。或是用△键踢向敌人。

6"力"：攻击力和防御力都很出色，缺点是速度慢，对机器系的敌人不能进行有效地攻击。

召唤兽的性能就先介绍到这里。其中的奥妙大家在游戏中再体会吧。

### 召唤兽的升级

在游戏中打击敌人或杀死敌人可以得到蓝魂和绿魂，绿魂为补充体力，蓝魂为当前所使用召唤兽的经验值，过关后在菜单中为召唤兽长级。

在主菜单中第一项为更换召唤兽，第二项为召唤兽长级系统。选LEVEL UP——出现菜单，由上至下为（XT）1：增加召唤兽数量。2增强召唤兽的整体实力。3增加吉克的技能。4召唤兽单体攻击力上升。5召唤兽单体防御力上升。

## 游戏流程

### 序章 圣都ロタール

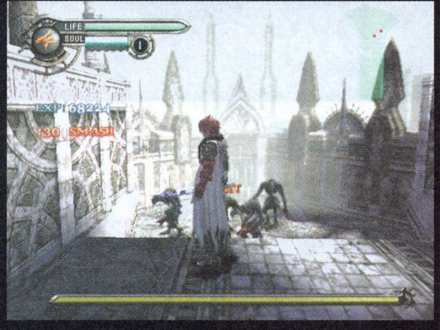



吉克接到了讨伐维克多的命令后，便向圣都出发了。

第一战：敌全灭。这一战是让大家熟悉一下操作。怎么样，斩杀魔物的感觉还可以吧。途中可以得到道具，以后经常会出现，大家要多多收集啊。

第二战：敌全灭。还是一个字——"斩"。大家可以试试混沌军势——"巨大"，它可是最强的召唤兽。

第三战：击破指定敌人。干掉大型魔物，它的弱点在头部。请大家注意一下屏幕右上方的小地图——地图上红点为敌人，蓝点为自己的召唤兽，黄点为道具，橙黄点为要击破的指定敌人，击破它便可过关。是虐杀敌人，还是迅速结束战斗就由你喜欢了。




第四战：击破指定敌人。中间处的指定敌人弱点在头部。

第五战：击破出现的"剑"系魔物。



第六战：敌全灭。

第六战结束后进入铁门，BOSS出现了。别害怕，其弱点在头部。（用混沌军势攻击它一会儿就死，别不舍得。）击败BOSS后得到召唤兽"剑"。进入开启的铁栅栏门，吉克见到了已经坠入黑暗的维克多，现在的维克多已经拥有了强大的黑暗力量。维克多用黑暗力量解除了吉克的召唤兽——"巨大"。（所以我刚才说赶紧使，如果想再使用就得在游戏中找到它的九个碎片。）并且使吉克产生了幻觉，吉克仿佛又回到了那个使两人都无法忘记的事件中，他见到了希拉。希拉为了救吉克却被吉克误杀了，吉克看着自己的手沾满了希拉的血，精神完全崩溃了，瘫倒在地上。维



克多从他身边走过，对他说："我一定要实现我的理想，使这个世界得到净化。"

三年后，教团接到了消息——都市ディファン被破坏。这可能和维克多有关，于是教团让吉克去查明。

### 第二关 都市ディファン

吉克来到都市ディファン，这里出现了大批魔物。大家可以在这里多长点经验值和魔力。杀死两批魔物后，BOSS出现，它的弱点是腹部。要跳起攻击，当它伏下身时用混沌军势集中攻击。干掉BOSS后得到"弓"

### 第三关 都市ディファン中央部

吉克进入了都市ディファン中央部。

第一战：敌全灭。首先用"剑"消灭第一批敌




人，然后换"弓"消灭出现的激光发射器，再用"弓"消灭出现的敌人。最后用"剑"消灭出现的敌人。注意，"剑"对机械系的敌人伤害不大，而"弓"对机械系的敌人很有效。

第二战：消灭制定敌人，敌人的弱点在头部。

第三、第四战同样消灭指定敌人，不过第四战指定敌人多了点。

进入开启的铁门，BOSS出现，它的弱点在头部。体力消耗一半时它会暴走，但反而更好打了，用"剑"或"弓"都行。击倒BOSS后得到"爆"。这时吉克听到了远处有枪声和魔物的叫声，便顺



着声音赶了过去。来到出事现场，吉克见到了一位少女正向一匹魔物开枪，她的战友全被魔物杀死了，而魔物正向她逼近。吉克赶上去一刀结果了魔物救下了少女。少女怀着沉痛的心情埋葬了自己的战友，并对吉克表示感谢。"

少女名叫阿希亚，和吉克同属神圣教团，不过她是"银之少女"组的人，也是为了调查维克



多才来到这里的。据她调查，维克多在ムルトァ遗迹出现过。吉克立即赶往ムルトァ遗迹。

### 第四关 ムルトァ遗迹

第一战：指定敌人击倒。虽然指定敌人是在空中，可是跳跃攻击要比"弓"有效的多。击破后出现画面提示，需要击破提示中的魔物，达成条件后门口出现指定敌人。

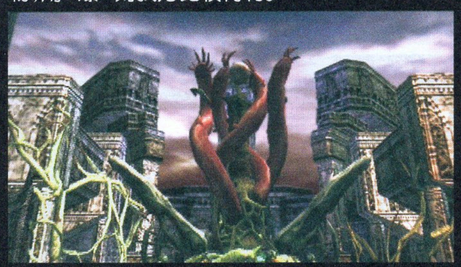
第二战：进入铁门后里面全是上一关的BOSS级怪物。突然大门关上，敌人一涌而出。魔物的弱点还是头，有胆量的玩家可以在它冲过来时跳起使用一闪，这样会给它造成致命的伤害。如果没把握，还是按照上关的办法照方抓药就行了。击败魔物后得到"盾"。

### 第五关 ムルトァ遗迹 深处

吉克来到ムルトァ遗迹的深处。

第一战：指定敌人击倒，敌人的弱点在头部。

第二战：指定敌人击倒，要走到铁门处指定敌人才会出现。这里要先用"弓"消灭激光发射器和机器系的敌人，再来到铁门处消灭持盾的魔物，用"爆"对我方比较有利。



第三战：消灭指定敌人。最好先用"弓"消灭激光发射器。

第四战：消灭指定敌人。大家先别往里冲，由于里面的场景比较大，所以大家要仔细观察小地图，注意收集道具。里面的指定敌人有两批，第一批弱点在头部，第二批用"弓"很容易就消灭了。杀死里面的魔物后，进入铁门见到了BOSS。它弱点在腹部，开始攻击无效，只有在它发招时才会露出破绽。大家应注意的是：应先用"弓"消灭激光发射器，待敌人露出破绽时再进行集中攻击。击败BOSS后得到"爪"。

来到了遗迹的尽头，吉克见到了维克多，现




在的维克多变得更强了，吉克再次败在了他的手下。原来，维克多已经在一本名为"外典イザーク"的书里找到了解开圣柜的方法。解开圣柜的钥匙就是——三圣印，这也是他来这里的目的。

这时阿希亚赶到，但是她的攻击对维克多根本无效。得到圣印后维克多扬长而去，阿希亚救起了晕倒的吉克。晚上吉克苏醒来，正当两人谈论着有关圣柜的事时，周围出现了大批魔物。

### 第六关 湖畔

第一战：先消灭出现的敌人，注意一定要消灭铁栅栏门对面台阶上的敌人，特别是产生魔物的装置，摧毁它可以得到"巨大"的碎片。然后再




消灭出现的指定敌人，铁栅栏门便开了。

第二战：顺着道路走到尽头，指定敌人便会出现，弱点在头部。

第三战：也是走到铁栅栏前，指定敌人才会出现，弱点在头部。

第四战：出现新的魔物，对付它"弓"和"爪"比较有效。进入栅栏门后，途中有两样道具，想得到的话必须将"爪"升级，让吉克习得二段跳。走到道路的尽头吉克得到了"力"。

击败了所有的魔物，两人又谈起圣柜的事。虽然维克多得到了一个圣印，但是要开启圣柜还需要两个。两人认为维克多应该去了大洞窟クスカ，那里有另一个圣印。于是两人立刻赶往大洞窟クスカ，此去必经的地方是雾の溪谷。

### 第七关 雾の溪谷

在进入本关前的配置中，召唤兽要带"爪"




、“爆”和“爪”，必须改为有二段跳。

第一战：指定敌人击破，弱点在头部。在小地图上我们可以看见有两处黄点，一处用二段跳跳上台阶，前行后会见到一处铁门，这时换“爆”用特技△键炸开铁门便可得到道具。另一处要先用二段跳跳上对面的台阶，然后用“爆”的特技炸开铁门，再用二段跳跳到对面便可得到道具。

第二战：来到前面的栅栏门处，指定敌人出现，弱点在头部。

第三战：指定敌人击破。敌人在铁栅栏门前，用“爆”很容易干掉它。途中也有很多道具都要用到二段跳。

第四战：指定敌人击倒，击倒后吊桥会放下。

第五战：敌全灭，第一批敌人用“爆”，第二批用“爪”。

第六战：击败指定敌人，弱点在头部。（途中可以来到一个被封的铁门处，里面是“巨大”的碎片……这里要用“力”，首先用○击中铁门，然后再放出“力”，这样就会打开铁门）

进入铁栅栏门后见到 BOSS，它的弱点在中间部分。不过要先把它的外壳打掉，攻击才会有效。击倒 BOSS 后得到可以把召唤兽改造限度提升的道具。

### 第八关 大洞窟クスカ

本关的道具很多需要“爆”、“力”和“爪”，




由于只能带两个，所以一次不可能全部得到，只能以后再来了。为了一次能取得较多的道具和过关方便，建议用“爆”和“弓”。

为了阻止维克多，吉克通过了雾の溪谷来到了大洞窟クスカ。

第一战：击倒指定敌人。

第二战：击倒指定敌人。

第三战：击倒指定敌人。

第四战：击倒指定敌人。

第五战：敌全灭后击倒指定敌人。

第六战：击倒指定敌人。

第七战：击倒指定敌人后进入铁门，见到 BOSS，它的弱点在中间的眼睛。应放出召唤兽“弓”，用△键集中攻击，当它被打下来时弱点就会暴露了。

本关还有一个要点——在进入第二战时会有一扇不能开的铁栅栏门。只能打通十二关以后再说，当再次来到这关时，打到马上就要见到 BOSS 时的那个地方（有三个门的地方，中间的门是见 BOSS）会出现敌人，消灭他们后，后面的门就会开了。返回后杀死全部的敌人，那扇不能开的门可打开。

在洞窟深处果然见到了维克多，他已经得到了第二件圣印。由于墙上的壁画，往事又浮现在了吉克的脑海里，这件事对他的打击太大了，他再一次败在了维克多手下。

阿希亚救出了吉克，让他好好休息一下，自己走出屋门，想一个人去追维克多。

### 第九关 森

这关可以使用“阿希亚”了，基本操作和吉克相同，不一样的是 L1 为使用枪，再按为解除。□为攻击，有枪的状态下为射击。□按住为集中射击。○是使用特技。×为跳跃，两下为二段跳。

经过一番战斗，阿希亚见到了本处的 BOSS，它的弱点是中部，只有在它发招时攻击才有效。击败它后，阿希亚得到了可以回去挑战以前各关的道具。这时吉克也赶来了，并且安慰心绪混乱的阿希亚，两人决定赶往禁断之都，阻止维克多得到最后的圣印。

### 第十关 禁断の封都イザシーク——空中的回廊

进入本关建议带“弓”和“爪”。

一路追赶维克多，吉克穿过森林来到了禁断の封都イザシーク。

第一战：敌全灭。

第二战：特定敌人击破。

第三战：特定敌人击倒，“弓”对它很有效。

第四战：特定敌人击倒。要走到铁栅栏门处才会出现，敌人属机器系，“弓”和“爪”都有效。

第五战：进入第五战后，前行跳到一高台处，将敌人全灭后可以得到好多道具，其中还有“巨大”的碎片。来到铁栅栏门前出现指定敌人。

第六战：BOSS 战，击败它后得到可以使召唤兽界限上升的道具。

### 第十一关 禁断の封都イザシーク——深部

穿过空中回廊，吉克来到禁断の封都イザシーク深部。一路杀敌，吉克终于见到了维克多。（注意，在关底可以得到“巨大”的碎片。）

维克多：“我等你很久了，我已经找起了三圣印，你还能阻止我吗。”

吉克紧握着剑冲向了维克多。

这一战用“爪”和“弓”都行，大家要充分利用二段跳进行躲避。经过一番激战后吉克虽然赢了维克多，但自己也被对方击中。

维克多站在吉克的面前说：“我要毁了一切，让世界净化，达到三个世界的同一，这也是希拉的愿望。”

吉克：“你错了，希拉只是想救更多的受苦受难的人，你这样是违背了她的愿望。”

维克多：“哼，吉克，你要是想阻止我就来圣都吧。”说完后便消失了。

吉克和阿希亚赶到圣都，但这里已经是一片凄凉。

### 第十二关 圣都

吉克经过一番撕杀，到达了圣都的内部。BOSS 的弱点没变，只不过它多了盾，只有在它投出盾时攻击才有效。

击败它后即可过关，但大家先不要往前冲，要想再最后之战中使用“巨大”，就必须尽快集全所有碎片。碎片分布在 2、3、4、5、6、7、8、10、11 关。首先 2、3、4 关的应该很好拿。第五关的看地图应该也能发现。第六关、第七关、第八关、第十关和第十一前面都已经有了介绍。得到“巨大”后，还需要锻炼才能达到最终形态。

### 第十三关 大圣堂

最好带“弓”、“爪”或“巨大”，本关没什么难点，玩家可以为“巨大”练练级。关底是属机械系的，用吉克的办法很好解决。击败它后就要进入最后一关了。

### 最终关 圣柩の间

这关带“弓”和“巨大”的最终形态比较好。最后一关分为三种形态，1——对战维克多，相信

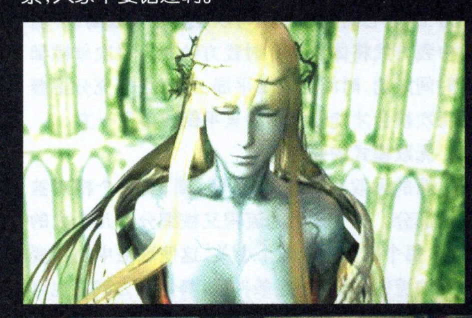


大家已经知道怎么打了。2——由于往事，维克多受到了极大的刺激并且想逃避现实，使得自己坠入了黑暗，憎恨一切。当阿希亚站在吉克身前时，事件的真相仿佛又浮现在了维克多眼前。维克多的精神崩溃了，他掉进了痛苦的深渊，现在的他只有一个心愿，就是和希拉在一起。圣柩的力量使维克多变成了恶魔。它的弱点在胸部，用“弓”集中攻击很有效。3——圣柩的力量使希拉复活了，但是她的身上充满了维克多的怨恨。这个是很难缠的 BOSS，用“巨大”干掉它吧。

吉克用尽最后的力量趋散了希拉身上的怨灵，使希拉和维克多的灵魂得到了解脱，维克多也达成了他最后的心愿。

吉克和阿希亚也圆满了……嗯不错的结局。

对了，吉克通关后会追加很多新要素，还可以使用“阿希亚”。“阿希亚”通关后也有新要素，大家不要错过啊。



# 真·三国无双 3

PS2 发售日:2003 年 2 月 厂商:光荣 类型:ACT 媒体:DVD-COM

随着 3 月的到来数款大作即将出炉。我们盼望已久的《真·三国无双 3》也终于入手了。众多《真·三国无双》迷们的幸福时刻终于到来了,《真·三国无双 3》限定版价格为 12800 日元。贵是贵了点,但是内容多多,其中最为珍贵的就是《全武将设定画集》,好想要啊!可是钱不够,只好先忍着了。由于这个系列的作品在日本及国内很有人气,突破百万销量应该不成问题。那些有 PS2 的朋友们千万别放过这款游戏!

本作继承了前作的大部分系统,不过在一些地方作了不小的改动。我想这会成为让我们更加盼望此作的一个原因。新设定还是很体贴大部分玩家的,就让我们来看看。

## 新系统介绍

此作中加入了"武将编辑"要素,在这个模式里可以对所编辑的武将进行简单的修改操作。值得一提的是,游戏可以保存 4 位武将及他们兵器的资料。

下面是武将做成的流程说明:

1. 首先是基础设定,输入姓名、性别,并选择武器。

2. model(模型设定):分为头、胸、腕脚、腰四个部分。可以随意选择喜欢的防具式样及其颜色。



3. motion (动作设定):武将手持武器的动作在本作中也可以更改。初期男女角色各有 5 种动作可供选择,完成一些条件动作的种类会增加。男性最多有 16 种,女性为 15 种。

4. 最终确认:这里可以看到武将的各项能力值,进行确认后可以保存数据。

武将换装系统:随着每位武将的升级,他们的服装也随之增多。每人各有六套,选人时按△进行选择。



"一骑讨"真剑胜负。这也是新的系统设定之一,武将间通过特殊事件进入一骑讨。接受并赢得一骑讨可以提升我方士气,它的发动甚至可以左右整个战局。一骑讨中我方武将体力为 0 时我方败北,每次单挑都有时间限制,时间结束算平局。玩家必须充分把握好每次机会才能使胜利的天平倒向自己一方。

无双模式的改进:

新的无双模式被分为:魏、蜀、吴三个相对独立的部分。三个势力的流程又被细分为几个大的章节,每个章节包含数个小关,这使攻略中剧情变得更加流畅。满足一定条件后,其他势力武将也可在无双模式里登场。各势力的出现后面有详细介绍。

## 操作介绍



十字建和左摇杆都可以控制方向;□为轻攻击,武将武器的不同影响连击数;○为无双攻击,长按可以延长无双的攻击时间;△为 charge 攻击;×为跳跃和上下马;L1 为防御;L2 是显示人物状态;R1 是发动弓箭对敌射击。

特殊操作:

空中 charge:×跳起后按△,对付弓箭手相当好用。

弓攻击:R1+□/+△/+○ 分别为普通弓攻击;强力攻击,敌方行动不能;无双攻击,得有一定数量的弓箭数。

弹返:防御中按△为反弹技。

一吼:R3 发动,没有什么攻击力,但可以使防御崩溃,要的就是这股气势。

## 武将介绍

武将出现条件一定要在无双模式下进行。






### 魏

曹操(曹孟德):初期可使用
夏侯惇(夏侯元让):初期可使用
夏侯渊(夏侯妙才):初期可使用
典韦:第一章完成后使用可能
徐晃(徐公明):魏传第一章完成后使用可能
许褚(许仲康):魏传第二章完成后使用可能
张辽(张文远):第二章下邳之战后可以使用
甄姬(甄宓):官渡之战后使用可能
曹仁:官渡之战后使用可能
张郃(张儁乂):合计打下了 10 个战场
司马懿(司马仲达):赤壁之战后使用可能

### 蜀




刘备(刘玄德):初期可使用
关羽(关云长):初期可使用
张飞(张翼德):初期可使用
赵云(赵子龙):蜀传虎牢关完成后
马超(马孟起):蜀传成都制压战后
黄忠(黄汉升):蜀传成都制压战后
魏延(魏文长):蜀传成都制压战后
蒋维(姜伯约):蜀外传(天水之战)姜维所属武将都击破,他就会投降。过关后可以使用
庞统(庞士元):蜀传虎牢关之战后
诸葛亮(诸葛孔明):蜀传虎牢关之战后
月英:蜀传成都制压战后

### 吴




孙坚(孙文台):初期可使用
孙尚香:初期可使用
黄盖(黄公覆):初期可使用
周瑜(周公瑾):吴传虎牢关之战后
陆逊(陆伯言):吴传夏口之战,船移动后,甘宁或黄祖队击破,过关后使用可能

太史慈（太史子义）：吴传吴郡攻略战中击倒他，他会投降，过关后能使用

孙权（孙仲谋）：完成 3 场无双模式的剧情

吕蒙（吕子明）：吴传黄巾之乱后

甘宁（甘兴霸）：夏口之战中击破他便行了

孙策（孙伯符）：吴传虎牢关之战后

大乔：吴外传中的二乔救出战，先把吴传通关，第一章中先打黄巾砦再打黄巾之乱，完成后此关出现

小乔：吴外传中的二乔救出战，先把吴传通关，第一章中先打黄巾砦再打黄巾之乱，完成后此关出现

周泰：吴传第三章结束后

### 其他

吕布（吕奉先）：魏传破关

貂蝉：吕传第一章结束后

董卓（董仲颖）：无双中吕布传破关

袁绍（袁本初）：魏传破关

张角：南蛮传破关（等于以前的所有势力都破关）

孟获：吴传破关

祝融：吴传破关



## 道具



### 回复·增加系

肉包：体力 50 点回复，敌人被击倒时出现

双肉包：体力 100 点回复

烤肉：体力 200 点回复

大烧肉：体力全回复

华陀药膏：体力无双全回复

暂时增加能力系：

战神之斧：30 秒内攻击力 2 倍

战神之铠：30 秒内防御力 2 倍

玉玺：10 秒内无双保持 MAX 状态

速度靴：30 秒内移动速度上升

阿斗：60 秒内无双保持 MAX 状态

（[长坂之战中]刘备军，阿斗救出后，目标地点的箱子破坏后可得到）

### 装备系

马 ：象镫：游戏开始时骑象出场

入手：南蛮夷之战[南蛮军]中以骑象的状态进入敌方本阵。

赤兔镫：游戏开始时骑赤兔马出场

入手：下邳之战[吕布军]关羽骑赤兔情节发生后，击倒他。

的卢镫：游戏开始时骑的卢马出场

入手：刘备讨伐战[黄巾军]

绝影镫：骑马中受到攻击不会落马

入手：蜀国外传[潼关之战]中地图下方 4 敌武将击破，等曹操和韩遂接触发生后去击倒许晃和于禁，再击破许褚，杀死曹操军士气 2 星以上的士兵。等到曹操士气下降到 2 星以下，韩遂叛变失败事件发生，（メッセージ「わしと馬超は親子のようなもの」），马发现事件发生后，贵重品发现报告。

飞电镫：游戏开始就骑乘爪黄飞电

入手：吕布传[曹操讨伐战]中看破乐进的伏兵，击倒夏侯惇。

玉：冰，火，烈，雷，毒，斩六种玉在得到的道具中随机取得。（Lv1-Lv4）

### 装备道具

提升武将的各种能力值，道具级别随机给出（Lv1-Lv20）

玄武甲：防御力提升

朱雀翼：体力提升

白虎牙：攻击力提升

青龙胆：吴双提升

黄忠弓：弓攻击力提升

滕甲铠：弓防御理提升

羌族角：骑乘攻击力提升

骑甲铠：骑乘防御力提升

神速符：移动速度提升

翔靴：跳跃力提升

活丹：无双增加量提升

七星带：运提升

仙丹：charge 攻击力提升

### 贵重道具

发破全书：濒死状态起身攻击 2 倍

入手：吴国外传[二乔夺回战]中大乔小乔顺序救出后，贵重物品发现。

真空书：攻击范围提升

入手：蜀传最终章[许昌之战]，在诸葛亮发生剧情前击破袭击本阵的徐褚队和守护云梯架设，出现司马懿的剧情－贵重品出现。

刚柔法书：与敌角力时不会输

入手：黄巾传一章[黄巾砦攻防]将关羽，刘备，夏侯惇解决掉，再到孙坚的附近会出现运输部队，打倒就可得到。

铁甲手：charge 攻击中不被击返

入手：袁绍军[孙坚讨伐战]中，孙坚计谋成功前，敌本阵进入后出现输送部队。

孙子兵法书：玉玺，战斧，战铠，战神靴作用时间 30%增加

入手：董卓军[孙坚讨伐战]中周泰，吕蒙，孙权击破；在打倒孙尚香就会出现输送部队，击破输送部队后得到。

净炎火矢：火矢发射可能

入手：吴外传[荆州镇压战]中，先击破王朗配下的周昕

真乱舞书：真·无双乱舞与体力无关（血不红时也可发）

入手：魏外传[关羽千里行]比马车早突破五关，输送部队出现。

护卫心得：护卫兵能力增加

入手：蜀外传[关羽千里行]中在终点处遭遇夏后惇，贵重品发现。

## 武器

角色的武器满级为 10，Lv1-Lv9 是通过武器经验值来升级的。Lv9 时武器经验值为 36000，不能再成长了，即使你再怎么杀武将都不能继续提升武器等级。我们只能通过一些特殊的剧情得到每个人的 Lv10 武器。得到 Lv10 武器是有一定前提的，攻略前先把难度设为 hard，手中武器必须是 Lv9，拿谁的武器就必须用谁打倒规定的敌将。（找强力 2P 只能帮你杀小兵）

### 魏

曹操：倚天之奸剑

入手：[潼关之战]韩遂造反剧情发生后，敌全部据点制压。

夏侯惇：灭麒麟牙

入手：[下邳之战] 干掉前来增援的张辽—发生剧情，惇惇眼睛负伤—接下来就是作掉貂蝉妹妹—发生吕布暴走情节—赶到上方得到。

夏侯渊：金刚九天断

入手：[定军山之战]击倒陈式后门关闭，无视刘备向黄忠接近，剧情结束后将黄忠击破。

典韦：真极牛头

入手：[宛城之战]等张绣退败—城门关闭后，去找曹操—发生与曹操对话情节—快到出口时出现讯息 （炎•通过不能）—此时许褚穿墙而出，你救习得了真极牛头 （这关最好把人都杀干净，比较容易发生剧情）。

徐晃：白虎牙断

入手：[官渡之战]颜良、文丑击倒，袁绍出现，等待关羽和刘备撤退；白马城陷落后，曹操撤退；延津陷落、撞车出现、乌巢发生剧情；曹操进入乌巢后，击破淳于琼；乌巢附近援兵出现，等待城墙崩溃事件发生后，击破援军。

许褚：蚩尤瀑布碎

入手：[潼关之战]孟达、魏延、成宜、庞德、马岱击破；曹操谁得韩遂事件发生，程银击破；韩遂所属武将 3 人中两人击倒，韩遂叛变发生。

张辽：黄龙钩镰刀

入手：[官渡之战]趁关羽和颜良战斗时，击倒文丑，等待关羽击倒颜良；在关羽和刘备见面前杀死刘备；且袁绍以外全武将击破。

甄姬：日妖月狂

入手：[长坂之战]，先找赵云单挑，接着引发长坂桥事件且单挑获胜；马谡伏兵事件发生，击破马谡；不久后刘琦水军来援，这时刘备这厮要跑，不过别担心。他就算跑到岸边也不会失败；再分别击破刘琦，诸葛亮，关羽，武艺之极习得。

曹仁：凤嘴凰翼

入手：[樊城争夺战]中东西方云梯破坏，南北方投石器破坏，然后在本阵击破吕蒙队

张郃：朱雀虹

入手：[街亭之战]—亲手作掉每个敌方武将及副将，完成马谡包围网—入手

司马懿：穷奇羽扇

入手：[五丈原之战] 先杀掉魏延及其副将—到河堤处见到马谡，杀之—发生诸葛亮诈死事件—斩了马超及副将—出现信息习得武器

### 蜀

刘备：真黄龙剑

入手：???

关羽：黄龙偃月刀

入手：[樊城之战]除了许晃不要杀掉之外，其他人都作掉。（再杀了许晃就会过关）之间会发生与周仓的一骑讨，在顺序干掉周泰，吕蒙，陆逊。之后习得，马上去干掉许晃，否则时间会不够。

张飞：破军蛇矛

入手：[长坂之战]先打倒夏侯惇，帮助赵云干掉夏侯恩，再击倒张郃一向地图中央的桥前进，救阿斗信息得到，这个场所的木箱击破会发生阿斗的事件，中央的两座桥破坏，发生到达桥南侧的事件，两事件同时发生，下马后上长坂桥（左右均可）发生一吼事件，赵云生存情况下，干掉夏侯德？夏侯渊后习得。

赵云：豪龙胆

入手：[博望坡之战] 听从诸葛亮的指示把夏侯惇，韓浩，于禁顺序诱到火计伏兵处，再击破之。后来刘备军全军移动开始后，诸葛亮向右侧城内进军，与曹操交战状况时入手。

马超：龙骑尖

入手：[成都制压战] 中依次击倒前来增援的庞德和马岱，注意顺序不能错，条件达成后习得。

黄忠：破邪旋风斩

入手：[建业之战]中依次击破黄盖，周泰，太史慈，孙坚，诸葛瑾，孙策，孙尚香，孙权。

魏延：双极灭星

入手：[荆州攻略战] 开始后 8 分钟诸葛亮会说“没时间了”的信息，进攻长沙城，城门开放时击倒韩玄配下的杨龄，在击破韩玄。

蒋维：恒一闪

入手：在[街亭之战]中打倒曹真，夏侯渊，许晃，张郃及其他们所带的副将后习得。具体该打倒谁还不清楚，不过按着这个步骤应该能得到的。

庞统：豪风神杖

入手：[成都制压战]中先击破右中部的刘腈，再引诱张任到金燕桥，到桥附近发生事件，张任退却。追上去解决张任后成功

诸葛亮：朱雀羽扇

入手：赤壁之战中，火计成功前除曹操外，全敌武将击倒即可。

月英：湖底苍月

入手：[南蛮夷平定战]董荼那，阿会喃叛变事件发生，兀突骨以外孟获等武将全部击倒且烧藤甲兵事件发生后习得。

## 吴

孙坚：真天狼剑

入手：吴外传[玉玺争夺战]中击破 100 人后，在部下的欢呼声中我们又多了一件 Lv10 兵器。

孙尚香 ：日月乾坤圈

入手：南郡[南郡之战]开始后先击破王朗队，进而会引发周瑜假伤事件，再击破徐晃和曹仁（南郡制压）讯息出现 日月乾坤圈习得。

黄盖 ：段海鞭

入手：[刘表奇袭战]中袁绍出现后，黄祖队突入。

周瑜：古锭刀真打

入手：[樊城之战]中，曹仁会叫援军，输送部队在右上出现，在他们进城前击破之。

陆逊：闪飞燕

入手：[夷陵之战]保护朱然去放火，千万别让人把他给作了一火记成功后，刘备败走一进入八阵图，武器习得。

太史慈：虎扑殴狼改

入手：[吴郡攻防战] 在牛渚砦干掉张英，甘靡：（出砦时会发生张英军后退的信息，攻进张英所在的牛渚砦，一定要快，否则会关门。进去干掉这两个人就行了。）

孙权：白炎黄狼剑

入手：[合肥之战]张辽撤退，追道桥边发生剧情，孙坚出现伏兵，击破李典；不要与孙坚离的太近，击破附近的所有敌将；孙坚飞桥事件发生；击倒出现的张辽，在击破夏侯惇和夏侯渊。

吕蒙：白虎颚

入手：[麦城之战]杀掉所有敌将（包括增援敌将）。先进城封掉俩个据点，出城后廖化会带援兵出现，杀之，回麦城继续杀掉关平和王甫。之后会出现关羽逃走的信息，注意看关羽会不停的变更路线。先往南走，作掉周仓，张飞会带着张苞出现。不要接受张飞的一骑讨，先杀了张苞再说。此后会发生关羽要求孙坚单挑的事件，蜀军士气怒长。再回到麦城会出现伏兵，没什么说的，只要是敌将就都干掉。最后白虎颚习得。

甘宁：霸海

入手：[夏口之战]，一开始去干掉苏飞和陈生，到黄祖的船附近等防火之后再干掉邓龙，留蔡瑁等火烧到黄祖祖母的船时再干掉他，之后习得。

孙策：霸王

入手：[江东平定战]周瑜败走后，乐就配下武将击破，袁术击破，出下边的城门，到刘勋的兵粮库，击破李丰、陈纪、乐就。

大乔：乔美丽

入手：[许昌之战]击败典韦后获得，在这之前所有魏军武将都要亲手杀干净，完成云梯架设，破坏两组挡住城门的车子，成功救援本阵，在许昌城内作掉伏兵庞德、辛毗，再打倒典韦后获得。

小乔：乔佳丽

入手：[成都之战]社桥成功；连弩完全破坏；虎车全部破坏；武将全灭；刘备配下全灭。

周泰：宵

入手：[南蛮夷平定战]开始后向右侧走，兀突骨击破后门开，敌本阵进入，习得宵。（注意杀兀突骨之前，不要管别的敌将和敌兵。得到宵后马上去杀了孟获，否则陆逊会很快死亡）

## 其他

吕布：无双方天戟

入手：南阳[吕布之乱]，杀掉所有的有名性的武将及小兵。包括增援部队和据点兵长，到董卓那里，杀到只剩他一人时，会出现据点重新出现（只有右边的一个复活）。过去杀掉这个据点兵长，只要遵守着只留董卓一人的原则就行。杀完最后一个小兵，你也就习得了无双方天戟。

袁绍：真霸道剑

入手：[官渡之战]关羽击破，守住乌巢，击毁城墙。

董卓：阿修罗

入手：[吕布之乱]（董卓军）除吕布外，敌全部击倒。

祝融：业火

入手：[曹操讨伐战]杀曹休，曹真，曹洪，夏侯惇，曹丕及其副将：满宠，司马昭。 许昌城内爆炸，曹操的一段动画后业火习得

貂蝉：金丽玉锤

入手：[汜水关之战]发生传令兵事件，传令兵到达目的地后，孙坚军开始突袭，华雄败走，干掉黄盖，孙坚两人。

孟获：百兽王

入手：[成都之战]中将全部敌武将都干掉，包括伏兵关羽，马超等等，到最后干掉诸葛亮就会出现。

张角：轰火神杖

入手：[黄巾之乱] 中斩杀除吕布以外的所有武将（谢天谢地）

## 原创武将

尖剑：[黄巾砦攻防战]（联合军）何仪，波才，程远志，裴元绍依次击倒。

巨剑：[黄巾之乱]（联合军）张角以外敌所有武将击倒。

细剑：[黄巾贼击退战]（联合军）高升，邓茂，黄邵，何仪，严政依次击倒。

枪：[汜水关之战]（联合军） 先击破李肃，高顺，牛辅，郭汜，李儒，樊稠。在袭击完兵粮库后击

## 外传进入方法

仅仅打通三个势力的无双模式是不够的，这样你就会错过近三分之一的场景。这里就让我们看看进入外传的条件。（进入外传的必要条件是先破关）

## 蜀外传

黄巾再现：最初选择[黄巾之乱]，过关后进入。

英杰集う汉：最初选择[虎牢关]，过关后进入。

关羽千里行：[汜水关之战] 华雄和总大将击倒，[虎牢关之战]中吕布，貂蝉火起后击破，董卓逃跑。

怒りの马超：第 4 章先选择[成都制压战]，敌援军马超击破。

天水の麒麟兜：第 5 章先选择[夷陵之战]，陆逊击破。

董卓复活—汉中防御战：【虎牢关之战】让董卓逃跑，第五章【夷陵之战】或【五丈原之战】通过后。

### 魏外传

黄巾再现：最初选择[黄巾之乱]，过关后进入。

关羽千里行：[官渡之战] 中关羽和颜良文丑战斗后，刘备关羽遭遇事件发生。

袁家的执念：[官渡之战] 中袁绍以外敌武将击破，袁绍逃走剧情发。

逆襲の吕布：[赤壁之战]中东南风成功破解。

锦马超：第 4 章最初选择[赤壁之战]，过关后进入。

董卓复活—翼州防御战：【虎牢关之战】让董卓逃跑，第五章【夷陵之战】或【五丈原之战】通过后。

## 吴外传

黄巾再现：最初选择[黄巾之乱]，过关后进入。

二乔救出战：第一关选择[黄巾砦之战]，再选择[黄巾之乱]，过关后直接进入。

玉玺争夺战：[虎牢关之战]中吕布，董卓以外武将击破，董卓逃跑事件发生。

虎に仇なすもの—荆州镇压战：第 3 章最初选择[江东平定战]，过关后进入。

董卓复活：最初选择[合肥之战]，过关后进

入。

## 点心仙酒攻略

武神关羽：最初选择[夷陵之战]，过关后进入。

为了让大家更好的修炼武将，在这我为大家介绍一下每关中增加体力和无双最大值的道具的具体位置

**黄巾贼击退战**

点心，于吉仙酒在山崖下左右对称的罐中

**黄巾砦攻防战**

点心：人马幻象附近营寨的左下

于吉仙酒：张角的本阵右上的岩石附近

**黄巾之乱**

点心：张角初期出现的山壁右上方附近

于吉仙酒：画面右方的#形岩场罐里

**汜水关之战**

点心：地图中央兵粮库的南面木箱中

于吉仙酒：地图第一条小道右方

**虎牢关之战**

点心和于吉仙酒都在虎牢关城门上

**长坂之战**

点心：中央兵砦内，地图左边据点附近

于吉仙酒：中央兵砦内

**潼关之战**

点心：左上的敌据点附近

于吉仙酒：河流附近

**赤壁之战**

点心：曹操所在船的右上

于吉仙酒：孙坚所在地左边桥和右下方船头部的连接处

**南蛮夷平定战**

点心：左边毒泉附近

于吉仙酒：右侧两条平行的通道下的据点处

**宛城之战**

点心：右边第二个路口最下方

于吉仙酒：左边第二个路口最下方

**吕布传[吕不之乱]**

点心：董卓所在地旁边的房子下部

**夷陵之战**

点心：八阵图中左边第二，从上数第三个石像的交接处

于吉仙酒：北边船上的中央处附近

**樊城争夺战**

点心：地图右边的城，左上附近

于吉仙酒：城右下附近

**下邳之战**

点心：城北门附近

于吉仙酒：地图右下分离的左边小岛

**博望坡之战**

点心，于吉仙酒：城外壁左上附近，左上的角里往下是酒，右行是点心

**袁家的执念**

于吉仙酒：地图左方的据点稍微往下（第一个入口左行），山壁附近的罐中

**石亭谋略战**

点心：吴军城墙正门前

于吉仙酒：吴军城内右下

**合肥之战**

点心：上方船的入口附近

于吉仙酒：中央部山的左方

**五丈原之战**

点心，于吉仙酒：地图左下的兵粮库

**刘表奇袭战**

地图右下的敌据点附近，敌本阵右上。

**吴郡攻略战**

中央左边的砦中，中央2层的建筑物右下寨里右上方的墙角处。

**江东平定战**

第一个（兵粮砦）中左下袁术初期所站位置的附近，同样的砦中下方袁胤初期位置附近。

**雒城之战**

刘备军砦城壁外墙，左上的角里；落凤坡被岩石堵住的地方的左边附近。

**荆州攻略战**

金旋城下附近的据点前方；张范城外和河流间的土路附近。

**成都制压战**

竹林的中央，帐篷稍微左行的罐中；地图左下三条道路中间的一条。

**夏口之战**

上方广场的武器库旁边；中央并排房屋的右下附近。

**南蛮防御战**

诸葛亮本阵右下；地图稍向下并列的2条道路的下方。

**定军山之战**

从本阵延右方的道路来到中央的土坡，上去右转；敌军本阵的帐篷右后方。

**街亭之战**

诸葛亮初期位置的圆形地右上；四个角地形右上方的那个角的附近。

**南郡之战**

城内右上方楼梯上的罐中；城内被墙围住的地方。

**许昌之战**

城中；城门上直行的罐中。

**建业之战**

地图中央广场内。北侧楼梯的深处（地图下方的阵地西门进入后建筑物的对面）

**成都之战**

正左的那条道的中途；找到它后向左下方走。

黄巾贼歼灭战：

地图左下张鲁军不断涌出的砦中；张角所在的下方台子上的右下角。

**汝南之战**

城内左上有两个门的地方。

**关羽千里行**

地图左上四角阵中右上；出门，往左行附近。

**二乔救出战**

中央下方广场稍微往左上行；左上方小广场的右下。

**冀州之战**

？；左方敌据点附近的罐中。

**玉玺争夺战**

地图右下；地图正下方中间。

**潼关之战**

左上敌据点附近；浅河中。

**吕布的反击**

？；？

**荆州镇压战**

？；？

**天水之战**

北方阵地右下外壁附近。

**长江防御战**

地图右端敌据点左上小营寨中的右上；上方敌据点延墙稍微往右下走。

**汉中防御战**

？；？

**冀州防御战**

？；？

**麦城之战**

麦城内右边据点稍下方；？

**刘备讨伐战**

地图下边敌据点上方的房子附近；右边敌据点左侧的房子附近。

**曹操讨伐战**

吕布初期位置的正后方据点附近。

**孙坚讨伐战**

地图左下方桥的左边（自方据点的对岸）；右上敌据点附近。

## 杂 谈

护卫兵的称号

体力对应——朱雀

无双对应——青龙

攻击力对应——白虎

防御力对应——玄武

先练满哪种能力，就会给你所对应的称号。

逃生技：当你被无数人围着群殴，而你刚刚得到了某人的Lv10武器正急于过关储存时，你该怎么办？教你一招，真到这时候马上中断，再取档。看看你身边还有人吗？最好是在被击倒在地的一瞬间中断，这样效果最好。

单挑：没什么好说的，把你要作掉的人憋在墙角。这样在你攻击时，他会被墙弹一下，刚好我们能继续攻击，可以无限连的。

玩通了4个势力，还是觉得吕传过瘾，吕布太强了，丫真不是人。C3攻击简直无敌，最后一下还破防，你自己琢磨琢磨吧！感觉每个人的C3都还比较实用，不像C4,C5那样华而不实。经常是打着打着敌人自己就漏招了。有些人的C4,C5还存在着速度慢的缺陷，能被敌将防住。所以最好还是使用C3，既华丽，又实用。还有就是这次的无双技都变弱了，不像上一代发无双打人那么爽了。不过有几个人依然很"癫"，关二哥就是其中之一，能看图抢谁也受不了。总的来说这个游戏很好，不过有一个设定让我对他产生了厌烦的心理：每位武将想拿到Lv10兵器必须得把手头上的兵器练到Lv9，以前投机取巧的办法用不了了，郁闷中！

# 拉切特&克拉克



文/责编:蚂蚁

| PS2 | 发售日:2002 年 12 月 | 厂商:SCEJ |
| --- | --- | --- |
| | 类型:RPG | 媒体:DVD-COM |

为了纪念 PS 八周年的生日 SECJ 推出了一款画面清新,动作流畅,情节幽默的动作游戏。它就是 –"拉切特与克拉克"在玩了太多的火爆,刺激游戏之余下,偶尔玩一下清新幽默的动作游戏也是另有一番滋味的。

## 『关于系统』

十字键控制方向(R3 也可以)。方块键为攻击。叉子键为跳跃,按两下为二段跳。跳跃后按方块键为强力攻击。在有的地方墙与墙之间有一定的间隙。如拉切特向墙上跳便会踩墙后跳向相反的方向,间隙合适的话他便会重复刚才的动作这样往复跳跃便可跳上高的地方。(在游戏中很有用,文中简称踩墙跳)圆圈键为使用道具。三角键为切入道具画面,十字键可选择道具。R1\R2 键为蹲下。蹲下后,按方块键可以把手中的武器投出,配合叉键还可以做其他的动作。(在游戏中会加以说明)L1\L2 为切换视角。按住后在主视点的状态下可以调整射击的角度,和武器投掷的方向。SELELT 键为切入地图画面。地图中问号处就是要去的地方。

## 『关于道具』

收集道具是本作的魅力之一,打穿一遍是无法收集到全道具的。在道具中,除了一些常用的武器和道具外还有一种重要的道具——金螺钉。它的作用是:当你通关一次后在惑星ノバリス开始处会新出现一个传送器,他会把你传到一间全是武器的房间只要你有钱和金螺钉就可以把自己的武器升级。一定要试试啊!

## 『游戏攻略』

### 边源惑星ベルディン

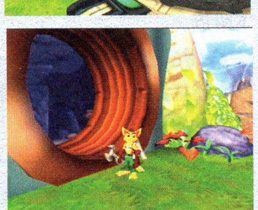
上午,我们得主角拉切特正在修理他的飞机。拉切特是一个很喜欢机械,善良和极付正义感的正义感的少年。画面转向另一个惑星。这里是一所机器人加工厂。由于不属于同类产品,一个小机器人被从流水线上挑了出来。这便是我们的另一个主角克拉克。克拉克在无意中发现了个重大的秘密。这就是本作最终的 BOSSビッゲ.バッド.ボス(文中简称 BBB)的阴谋。他为了获得新的能源要侵略银河系的所有惑星。由于克拉克看到了他不该看到的事。机器人们要杀他灭口。在逃亡中克拉克的飞机中弹了,飞机坠落到了ベルディン,命运把两位主角联系到了一起。拉切特把克拉克带回了家。从克拉克的口中得知了 BBB 的阴谋后拉切特感到很愤慨。二人决定去 BBB 侵略的惑星ノバリス看一看。

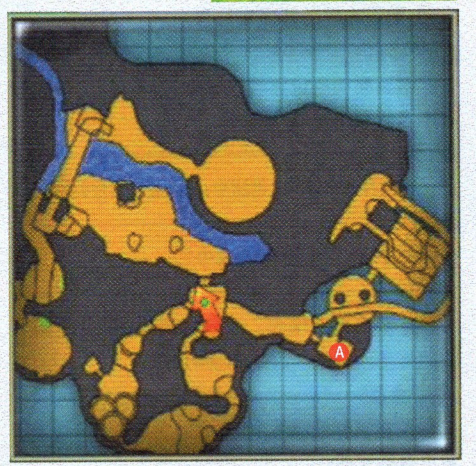
过关提示:本关主要是让大家熟悉一下操作,没有什么难为大家的地方。重要道具:无

### 惑星ノバリス

进入ノバリス的大气层,由于操作不甚飞机在降落时坠毁了。幸好两位主人公没事。见到村长后,他请求拉切特他们帮助。二人欣然的接受了他的请求。还得到了新情报。在情报演示中,知名度很高的英雄キャプテン.ケォーケ(文中简称ケォーケ)向大家介绍一家名叫アル工房的机工厂。拉切特和克拉克觉得那可能会得到帮助,便决定去看看。村长也给了他们一架新的飞机。二人驾驶着飞机赶往大都市惑星クルバン。(在另一个问号处付钱后得到情报,有两个人遇了难飞机坠落到了开拓者惑星。想先去那里的玩家可以选择)



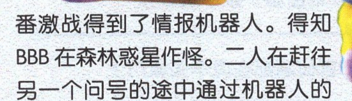




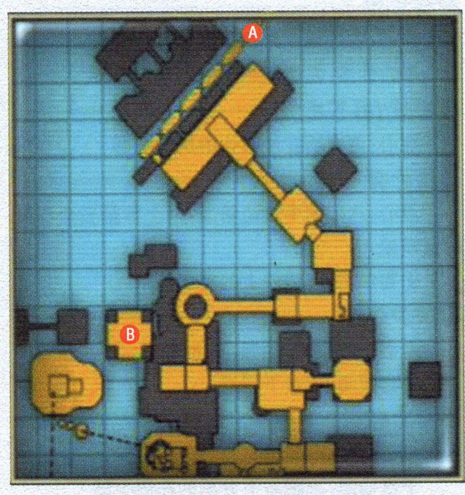
过关提示:本关仍无难点,只不过在以个洞口处有一个螺栓机关,玩家只要在螺栓处按住方块键,然后转动方向键便可进入。不过要想进到内部取得金螺钉的话就要等以后有了潜水装置才能到达。重要道具:A 金螺钉要利用门口两墙之间的间隙做踩墙跳方可上去。另一处的金螺钉要以后再来被封住的门才能开。

### 大都市惑星クルバン

拉切特和克拉克来到了アル的工房。付他钱后,アル会把克拉克改装为带有直升机的功能。这样拉切特可以跳的高一些,还具有滑翔的功能。借助刚得到的能力,二人来到了一辆火车上,经过一番激战得到了情报机器人。得知 BBB 在森林惑星作怪。二人在赶往另一个问号的途中通过机器人的指引,见到了一位胖女人,在她手里买到了重要得道具スインゲショツト(钩子)有了新的能力二人便决定赶往森林惑星。



过关提示:1 克拉克改装后,出现提示就是跳上较高的地方时要用高跳。方法是,在较高的台子下按 R1 键再安叉子键拉切特会跳的高一些。在高空的状态下,按住叉子键便会滑行。2 在赶往另一个问号时,机器人会提示拉切特要跳到山顶处,(中途要用踩墙跳)顺着滑索滑到对面。(在滑索处按叉键)3 最好先去远处的问好。因为克拉克被改成直升飞机后有助于在另一个问好处的活动台阶上的跳跃。重要道具:A 金螺钉。B 金螺钉\要从活动高台上跳下去。



### 森林惑星ユ-ドラ

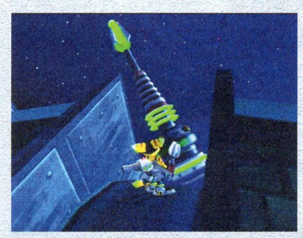
拉切特和克拉克来到森林惑星。在远处的问号处得到了一样武器竟然是个抽风机,他的作用是可以把一些小喽罗吸进去后再当成子弹发射出去。两人得到新武器后便赶往另一个问好处。可是门锁着,门口处还有一个三插头的机关,二人都不明其意只得先去别的惑星看看再作打算。没去过的就是那个开拓者惑星了,那么飞船的下一站就开拓者惑星了。

过关提示:本关出现了很多有螺钉的机关门,注意要干掉周围的敌人后再开启机关。至于那扇三插头的门要到开拓者惑星得到道具后再回来开启。重要道具:A 金螺钉(需要以后克拉克改装为喷气式后站在旁边台阶上利用高跳加前推进方可得到)



**开拓者惑星アリディア**

在离飞船附近见到了其中一个遇难者,他要求拉切特消灭附近的敌人。消灭敌人后他会给拉切特一个滑板(以后可以参加比赛)。二人来到地图右上脚的问号处,那里的人需要滑板比赛得奖品,等以后得到了再回来给他吧。(有了奖品后他会给拉切特一样可以召唤小机器人帮助攻击的道具)。下一个问号处可以得到能开三插头机关门的道具。行了这会可以回去开那扇门了。



过关提示:1 本关有用到钩子的地方,绿色的可以直接钩,黄色的可以再上面荡,方向键可以调整方向和幅度。2 在一个有手形图案处,要扒住墙一直向右横移才能跳上去。重要道具:A 要用手雷炸开岩石方可进入得到金螺钉。B 处要在以后得到吸盘鞋后才可以上去,取得金螺钉。



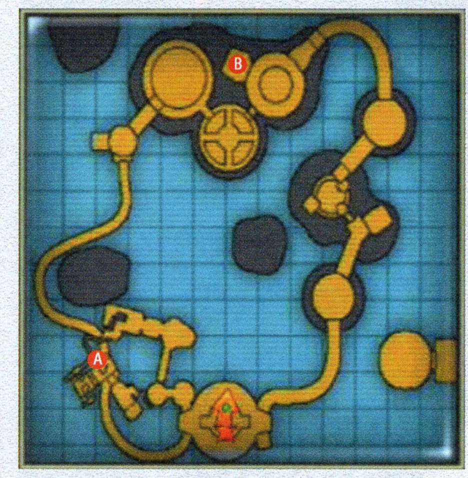
**森林惑星ユードラ**

二人回到森林惑星,拉切特用道具打开了有三插头的门,一路前行见到了 BBB 军队的队长。这家伙真是外强中干,见到两位主角后扔下情报机器人便跑了。从情报中得知 BBB 又开发出了新型机器人。二人决定去看个究竟。

过关提示:开三插头机关的原则:首先要观察激光发射器的夹角,然后调整到和接收器夹角位置相同处。要注意不要让激光器挡住其他的接收器。就这样一层一层的调,最后接收器全变成绿色门便开了。

**开发处点ネビュラG34**

来到开发处点ネビュラG34 打开三插头开关门,由于要进入太空所以只能由小机器人克拉克去前面的问好处(途中的道路很窄,所以很容易掉下去。玩家要经常换视角,让自己看清道路。如果不甚掉下去,在掉下去的瞬间立刻按和行动方向相反的键。运气好克拉克会扒住道路的边缘,还可以横移前进。)来到问好处,克拉克得到新的道具。它的作用是可以把水池里的水抽上来,然后到需要水的水池处把水放掉。带上道具克拉克顺着新出现的路回到飞船处把道具交给了拉切特。而后,两人发现此门的对面有两个通道但是被电网拦着。用攻击键打开旁边的机关,电网就消失了。进入左边的门(可选择)拉切特一路厮杀见到一个 BOSS(消灭他的方法很多,建议用小机器人炸弹和火焰喷射器)干掉他后见到在飞船上工作的人员他会给拉切特一双可在铁轨上滑行的鞋。拉切特顺着铁轨滑到刚开始的地方。二人进入了另一扇门,启动了飞船搭接装置,来到了另一艘飞船处。这里的任务是达到飞船内部,启动自爆装置。然后在规定时间内逃离飞船。炸掉飞船后,二人得到新的情报,在海洋惑星出现了新的怪物,二人决定赶往海洋惑星。



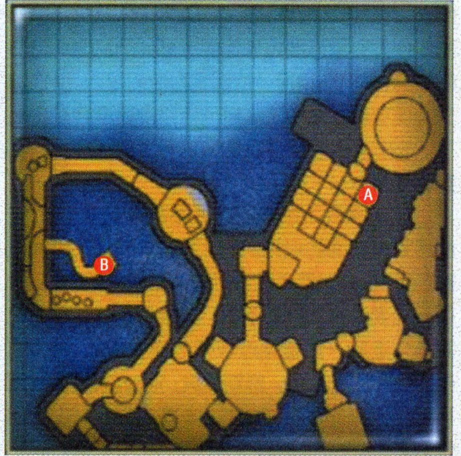
过关提示:当克拉克单独行动时,途中有一间不能进去的门,门口还有一个小洞上面有 4 字的提示。在门的对面克拉克可以找到四个罐子,打碎罐子里面有它的同类。克拉克可以对它们发出各种命令。按下三角键在图案中上方为原地待机、下方为与敌人战斗、左方为进入有数字的小洞、右方为召唤他们来到克拉克的身边。重要道具:A 金螺钉\要以后拉切特有了头盔克拉克改为喷气式后才可取得。B 金螺钉\在二层台阶的洞里。

**海洋惑星キャナル**

在海洋惑星キャナル可以见到三个人,戴墨镜的、女人、壮汉。戴墨镜的:如果付他钱便可以得



到银河最强的武器,现在没钱以后再说吧。女人:如果参加滑板比赛获胜的话,她会给拉切特一种道具作为奖品,这种道具在滑板比赛中很有用。比赛中在高空状态下按 R1 键拉切特会做出特技动作,着地后画面上的槽会长。按方块键可使用本槽的能量,即使不踩加速器也可以加速。(有了奖品玩家可以回开拓者惑星取得那样道具了)壮汉:付他钱便可以见到英雄クォーク,从他那里得到了新的情报。

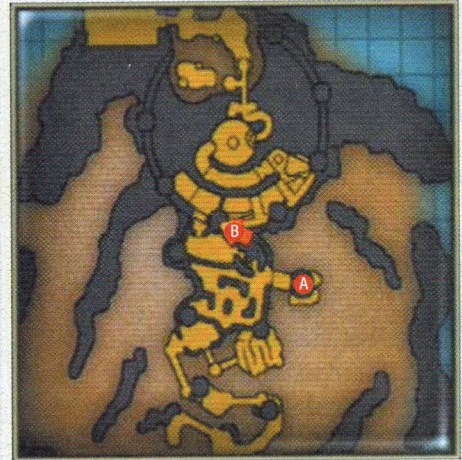


过关提示:本关出现了水槽机关,玩家要用刚入手的道具进行抽水或放水。(在水中方块键为下潜,叉子键为向上游。)打开最后的机关便是考验玩家的时候了。唯一的方法就是要快,玩家可以用枪干掉途中的怪物,如果最后一个通道是跳进去的而不是游进去的话那就有戏了。重要道具:A 金螺钉\要从上方进入。(从井盖上向横梁上跳)B 金螺钉\因为在水道内所以等以后有了水下装置再说吧。

**秘密惑星アンプリス**

根据クォーク的情报二人来到了秘密惑星アニプリス。几经周折才见到了クォーク,可是这却是他设下的陷阱,在放出大怪物后这位英雄便扬长而去了。这个头脑简单的怪物终究不是主角的对手。击败他后,得到新的情报军事基地惑星的长官要求两人去バタルア。他说他有新的情报。二人上飞船的时候还为刚才クォーク的事感到很气愤。但谁又知这位名义英雄也是有苦难言啊。

过关提示:本关主要机关是地上的圆圈,要求在一定时间内踩亮三个圆圈关着的门便开了。其次是使用抽水道具,抽放水。只要把水池里的水抽上来,池子里的鱼就便成了纸老虎。在 BOSS 战中,玩家要有耐心他的运动是很有规律的只要消耗他一定体力他会进行自杀行为。只要把他引过桥,在

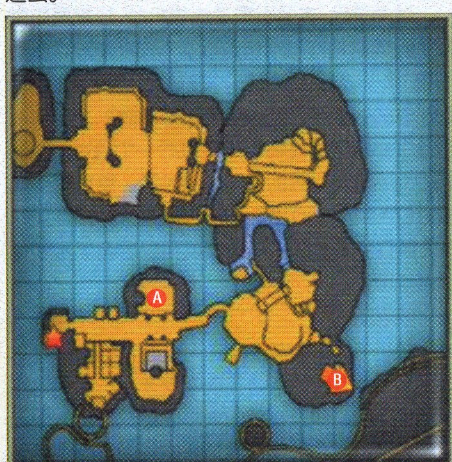


桥上由于体重的问题他会掉下去，三次后他便挂了。重要道具：A 金螺钉＼A 处是一柱形建筑开门的三个圆圈在柱形建筑的周围。B 金螺钉＼要从上面跳到此处。

**军事基地惑星バタルア**

到达军事基地惑星在山坡上见到了军事基地的长官，他给了拉切特他们新的情报。从情报中得知 BBB 在猛毒惑星为了他的邪恶计划又在进行新的研究，并且还扣押一位博士为他们效力。为了搞清 BBB 在搞什么鬼二人挺而走险向猛毒惑星出发了。（在另一个问号处付给那里士兵钱会得到搞笑的情报）

过关提示：1 在本关开始处要购买火箭筒，目的是对付后面的坦克。2 见到长官后要想顺着道路前进的话，就要去猛毒惑星得到吸盘鞋。3 另一问好处要顺着铁轨滑下去，如果相邻的两个铁轨距离较近时一定要跳过去那才是正确的了路，不然只会在原地转圈。重要道具：A 金螺钉＼要利用两墙中之间间隙做踩墙跳。B 金螺钉＼从山上跳过去。



**猛毒惑星オークソン**

名副其实，猛毒惑星被重重的毒气包围着。由于没用头盔这次任务只能拜托克拉克了。经过一番周折，克拉克不负重望找到了吸盘鞋还在另一个地点得到了新的情报，克拉克看后想这情报一定会让拉切特高兴的跳起来。他便马上回飞船向拉切特报告。据情报说，只要去ボクタル的游客只要完成那里的任务便可得到奖品－多功能头盔。经过二人的商量还是先完成军事基地惑星的任务再说。（玩家可选择）

过关提示：克拉克要灵活运用小机器人方可过关。由于小机器人不能跳跃，传送器的地方选进入小机器人便可上台阶。在有炸弹箱子的地方要小机器人在安全的地方待机，用克拉克引爆箱子。有强敌的地方用小机器人去战斗。（有损失只能回去再找）在有踩踏机关处先让小机器人在门口待机，克拉克从台阶进入门内后再踩机关召唤小机器人。（有一处要小机器人在踩踏机关处待机）

**军事基地惑星バタルア**

回到军事基地惑星，二人来到山顶处炮兵请求拉切特帮助击落敌机。拉切特爽快的答应了。在拉切特的娴熟技术下敌人的战舰变得不堪一击，不出几个回合敌人的战舰全部被击落了。为了感谢拉切特炮兵给了他一样能探测地下螺钉的道具。（具体方法：如果有螺钉屏幕右下脚会有显示，按圆圈键探测器会转向螺钉的大致位置当你越接近，探测器就会变得越红直到找出螺钉。）

过关提示：在与敌舰战斗中，要随时注意自己的雷达出现的红点那就是敌舰发射的导弹，要尽快用炮弹把它封住。

离开军事基地惑星二人打算去熔岩惑星ガスパ－看一看。来到惑星后并没见到那位博士。不过二人找到了一个头盔，可惜只适用于太空中。对猛毒惑星的毒气是无效的，看来二位主人公必须去ボクタル得到那件奖品了。

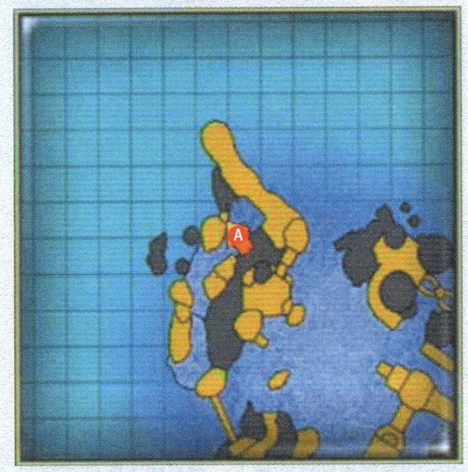
过关提示：本关没什么难点。就是注意要用炮台打碎被封住的门。重要道具：A 金螺钉＼要从拿到头盔的高台上跳到火山口里方可到达。B 金螺钉＼要一边利用钩绳一边破坏正在补给战舰在能到达此处。



**リゾ－ト惑星ボクタル**

来到ボクタル这里的景色怡人没有紧张的气氛、也没有硝烟战火，真是个消暑度假的好去处。拉切特抬起头看到了天上 BBB 军队的飞机真是大煞风景。跟着导游来到飞机库前，导游说出了得到多功能头盔的条件，就是击落天上 BBB 军队的飞机。真是不谋而合，拉切特乘上飞机飞冲上蓝天心中的怒火化为了导弹，清除了这些天上的垃圾，大家的心情都好多了。拉切特也如愿的得到了多用头盔。有了头盔可以去猛毒惑星看个究竟了。（另一个问号处要利用飞船附近的传送器到达另一个地点后再通过几扇三插头机关门便可到达。那里会见到一位游客，以后得到名为ラリタニウム的矿石可以回来和他换一样珍贵的道具。据说这样道具可以洞察对方的心。）

过关提示：要进入飞机库就要打开门口的机关。首先要到旁边的机工房把克拉克改装成喷气式，这样克拉克就有了新的能力。1 开启机关的能力：首先站在有靶心的机关上，按跳跃键在空中按 R1 便可开启机关。2 高跳后前推进：首先按 R1 再按叉键做高跳动作，在空中同时按 R1 和叉键即可。重要道具：A 要通过水下的通道在可到达。（最好等以后有了水下推进装置再说）



**猛毒惑星オークソン**

有了多用头盔毒气对拉切特就没有作用了。拉切特从高台上跳到了对面，对面有两个问好处，左边的是一台自动售货机，付钱后可以增加一个体力。右边是情报机器人。拉切特在通道的尽头找到了情报机器人，从情报中得知 BBB 在严寒惑星开发出了自己的大型战舰，无疑这对其他惑星又是新的威胁。不能迟疑二人踏上飞船便立刻赶往严寒惑星。

过关提示：本关的机器龙虾是很强悍的，因而要用远程武器消灭它所以要注意子弹数。重要道具：A 金螺钉＼要用踩墙跳。B 金螺钉＼第一次游戏是不能得到的。

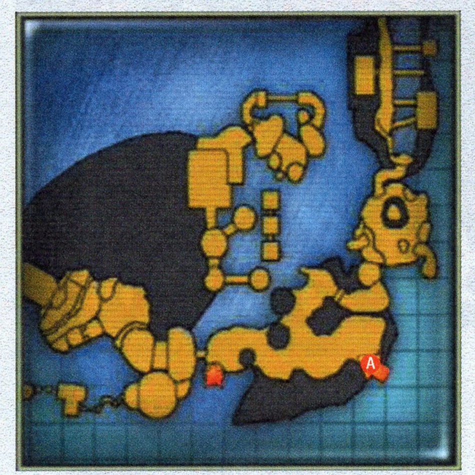



**严寒惑星ホ－ベン**

来到了这个冰天雪地的惑星首要目的就是消灭 BBB 的大型战舰。二人顶着风雪来到了山顶的炮台处利用炮台击落了 BBB 的战舰。从新得到的情报中得知 BBB 在严寒惑星的附近还有个军事基地。凡是对 BBB 有利的就是公害，二人又踏上赶往宇宙基地的道路。（在飞船右边的问号处，热心的拉切特会为一位开山工人修理电钻作为酬谢工人

给拉切特一枚矿石。这枚矿石就是在ポクタル的那位游客要的矿石。另一个问号一位机工小姐对克拉克很感兴趣，还把他改装为水下推进器。在水中按 R1 键为加速，到此为止水下装置就齐全了。）

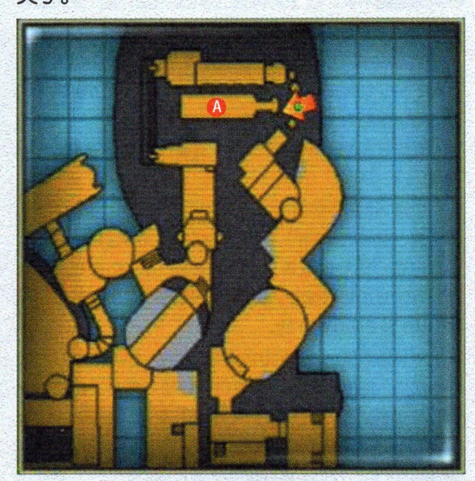
过关提示：本关开始的提示是让大家注意防滑。方法是按两下 R1 键便可用推进器前进，按蹲下键可以减速。其实用处不大只要利用好跳跃键可能得到的结果更好。（如踩机关处）重要道具：A 金螺钉＼要面向山，利用山和升降板做踩墙跳。



**宇宙基地ムーンバースG**

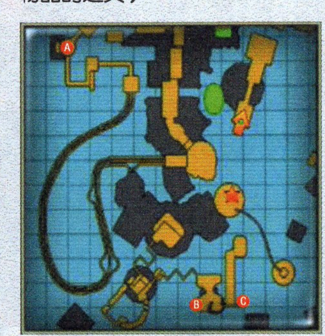
战舰被迫坏、计划被阻碍、想得到的东西没有得到。这一切都是那个拉切特干的。气急败坏的 BBB 命令クォーク去消灭拉切特和克拉克，由于害怕 BBB 的势力敢怒不敢言的クォーク无奈的他上了飞船。这也许是命运的安排，两位英雄在ムーンバースG 见面了。一位是为了苟活戏剧性的站在邪恶一方的クォーク，另一位是为了拯救银河挺身而出的勇敢少年拉切特。在クォーク的飞机被击落得时候，他高声的叫着拉切特的名字。少年啊你才是真正的英雄，挽救银河的命运就拜托你了。得到新的情报后我们的英雄又向新的惑星出发了。

过关提示：开始的提示是让大家用火箭筒向灯塔发射导弹，这样的话电网就会消失了。在与一群小恐龙和几个机器人混战时建议使用拳击手套。重要道具：A 金螺钉＼等以后再来电网就会消失了。



**荒天惑星オルタニス**

来到荒天惑星拜访了一位博士他手中有重要的情报，从他的情报中得知 BBB 又开发出了新型机器人。因还在实验阶段，还没有成批生产。所以拉切特二人打算趁现在去销毁这些机器人。（本关还有两处问号，一处是利用钩绳达到高塔处，得到可以把小喽罗变成鸡的武器。另一处是利用吸盘鞋前行，可以见到クォーク，他已经不在听命于 BBB 了。付他钱可以得到一件在游戏中随时购买物品的道具）



过关提示：本关没什么重要得提示，就是有些地方为大家提个醒。1 不要被飞机的探照灯照到。2 用吸盘鞋时可以破坏途中的炸弹。重要道具：A 金螺钉＼要用钩绳到达上面的高台处。B 金螺钉＼很容易发现。C 金螺钉＼扒住墙后一直横移。

**ロボ惑星カルトゥ**

拉切特和克拉克到达ロボ惑星カルトゥ。一路前行，却被一扇有电子网的门拦住了。没有办法二人决定先去旁边的问号处看看。利用钩绳来到了对面的问号处。这时遇见了一位博士，他说 BBB 研究出来的机器人还是很有威力的，消灭他们必须靠更先进的技术。好心的博士决定帮助二人，他把克拉克变成了超级机器人。拉切特驾驶着超级克拉克进入了斗技场，很轻松得捏死了里面的敌人。看到了自己的成果博士也很高兴，他还给了拉切特一个重要情报。在ハイテク惑星カレホⅢ已经发明出了可以把自己变成机器人的道具。有了这样道具变成机器人后屋内的机器人会为你解除电子网。看来一定要得到这样道具，二人向博士辞行后便向ハイテク惑星カレホⅢ出发了。（在另一个问好处可以得到一个腰带，它的作用是可以把远处的螺钉吸过来。）

过关提示：有电子网的门要先去カレホⅢ得到道具。取腰带时要通过三个圆环后门才能开。

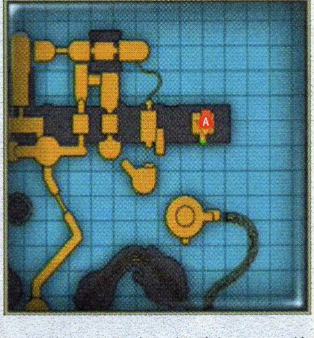
**ハイテク惑星カレホⅢ**

可以变身的道具在一位老者手里，不过他要求拉切特参加滑板比赛如果获得胜利的话便可以得到变身道具。因为有以前的比赛经验拉切特信心百倍的参加了比赛并且获得了胜利。由于他表现出色，还被老人用摄像机拍了下来，当老人让他对镜头说两句话时拉切特显得有些尴尬而克拉克却好好的表现了一番。得到道具后，二人想去铁轨那边的问号处看一看说不定还会有些好东西，于是两人顺着铁轨来到了一间房子里果然房子里面的机器人小姐给了拉切特一样很有用的道具。这样道具可以显示每个惑星地图的全部资料，地图中绿色的地方为隐藏地点一般情况下重要道具就在那里。得到了这两样好东西这回可以回去开那扇电子门了。

过关提示：在变身时应注意 1 圆圈键可以向屋里的人打招呼他会为你开门。2 变身时不要让敌人看见。

重要道具：A 金螺钉＼要从机器人小姐的屋外高台处跳下，下面有一个传送器它会把你传送到金螺钉处。

**ロボ惑星カルトゥ**



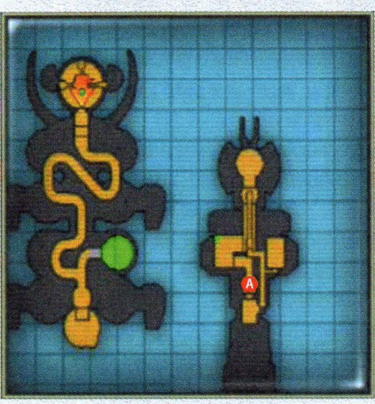
利用变身道具二人顺利的达到了目的地，并得到了令人发指的消息，BBB 侵略舰正向拉切特的故乡边源惑星ベルディン进军。他的激光炮也已经造好。BBB 的美梦马上就要成真了。怒火在拉切特心中燃烧，这回一定要彻底瓦解敌人让 BBB 的美梦成为恶梦吧！二人决定先破坏掉敌人的侵略舰队。



重要道具：A 金螺钉＼要用钩绳。B 金螺钉＼要以后在侵略舰上得到一件，它可以打开此门的道具。

拉切特利用变身道具巧妙的骗过了敌人的耳目，又成功的破坏了 BBB 主力舰队使得 BBB 元气大伤。好！就趁现在是和 BBB 算总帐的时候了。拉切特回到了自己的故乡，心中的怒火已经烧到了极限。现在已经没有任何东西可以阻止我们的英雄前进了。BBB 这个面目可憎小丑只得亲自出马。在两位小英雄的通力合作下 BBB 的肥皂泡伴随着爆炸声一起破灭了。BBB 见大势已去便想逃走，拉切特赶忙启动了激光炮，这是送给你最后的礼物就让这束激光和你一起消失在宇宙的尽头吧！宇宙终于恢复了和平，两位小英雄的冒险之旅也结束了，大家就要各奔东西了。可是，经过了这一番生死考验二人已经成为了亲密无间的好朋友，怎么能舍得分离呢？好了就祝他们永远快乐幸福吧。

最后两关重要道具：侵略舰 A 金螺钉。边源惑星 A 金螺钉。



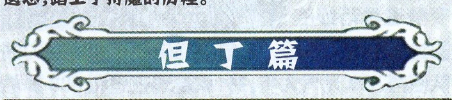
编后话：本部作品绝对是一部认真制作的作品，无论从清新的画、面丰富的动作、还是幽默的情节，都能看得出它是凝结了工作人员的辛勤汗水的结果。正如上文所说收集道具是本作魅力之一，这之二我觉得是多彩的战斗方式。由于时间的关系至截稿前本人还没有收集全道具，所以没有为大家列出全道具一览表，希望各位玩家能够原谅。如果有什么新的发现或问题的话请来信和我联系。



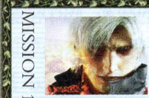

# 鬼泣2 攻略详解

文／余鱼

**很久以前，恶魔曾支配大地。在那个暗黑的时代，人们只有忍受恶魔的蹂躏。在祈求下，一位恶魔站了出来，他就是传说中的斯巴达。现在，他的儿子但丁继承父亲的遗志，踏上了狩魔的历程。**




## MISSION1



往北方的古老街道
嗜血的猎人前往
领悟自己的宿命

从高处向下望可以见到一个小屋，那就是目的地所在。

但丁跳回地面，开始进发。在左边尽头和打碎石像之后可以取得RED ORB，之后由右边离开。在楼梯的转角处有一个可以进入的地方，找到RED ORB后则可离开。跳过闸后，留意墙上的石像，跳到石像头顶可以获得大量RED ORB。回到地上，在另一闸门内的上方有1/4块BLUE ORB，取得后继续沿着楼梯进发。在尽头处，先向右走，在车顶取得RED ORB，然后回头沿大路直行。不久，但丁与骷髅怪相遇，敌人较弱，对但丁来说根本不是对手。

再一直行，但丁再柱子上发现有RED ORB，但走近时却有鸟怪出现阻拦。再尽头的门前，但丁调查后找到了SECRET ROOM。虽然这里有敌人出现，但威胁不大。

离开房间，下到旁边的水道可取得SECRET ROOM。但丁从水道旁的路前进，跳过一扇关闭的门，然后再对其进行调查即可进入SECRET ROOM。

再路上拾得GOLD ORB后，结界出现，大量敌人涌向但丁。胜利后，结界消除。但丁直行，再转角处有一个时空神像。在向前走，但丁发现高处窗口有RED ORB，先跳下水道取得那里得的BLUE ORB，然后再从窗口跳入。

再那里等待但丁的是大批魔物，将它们解决后，但丁得到了钥匙，这样就可从闸门离开。

但丁来到一片小屋的地方，但丁登上屋顶，打破烟囱取得RED ORB。到达目的地的小屋，但丁见到了露西娅。随即爆炸发生，小屋化为一片废墟。

"MATIER，MATIER！"露西娅呼唤着母亲的名字。

"所有东西都破坏了！"MATIER出现在露西娅面前。

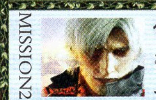
但丁："你知道我父亲的事情吗？"

MATIER："是啊！我们在这块土地上，是DYMARI的手护者，我们一族从很久以前就与斯巴达一起与恶魔战斗！现在，有一个男人要讲这块土地变成恶魔的乐园，他的名字是阿卢斯，表面上是大集团的经营者，实际上却掌握着某种魔力。能够替我打倒他吗？斯巴达的儿子！"

但丁："好吧！"

MATIER："这样的话，去港口吧，完成工作的话，我就把斯巴达的事情告诉你！"

## MISSION2



能将飞往高处的羽翼
交给猎人的
正是天空之心沉睡的石

但丁向地底进发，在一个裂开的巨大石像前调查，得知这正是"守护着地下墓地的沉默的东西，要继续前进就先要将它击破"，因此只要不断地攻击它，就可以进到里面。

地下墓地的里面也有同样的石像，首先破坏左边的墙，这样可以得到RED ORB，虽然会有骷髅兵AGONOFINIS出现，但威胁不大。

通道的横侧也有石像，但要小心地下的陷阱。成功破坏石像后，但丁发现里面有巨大的RED ORB，不断地攻击它就可以得到大量的RED ORB。

通道最深处还有一个石像，攻击之后便会有一道可移动的机关墙，新的道路由此出现。虽然一路上不断有飞鸟捣乱，但由于它们的HP极底，只很快就能将它们全都解决。消灭了所有的敌人，再破坏新道路深处的石像，但丁就可以打开有小RED ORB的门离开。

门后是一个正方型的房间，调查里面中央的大门，会出现"点燃青炎就能打开新道路"的字样，而此时地面中央的地砖会发光，踏上之后就会有光球从地上升起，只要总共击破8个光球，就能令背景的蜡烛火光变成蓝色，接着该门就能够通过了。

入门后先前冲右转，破坏房间内的石像，里面有BLUE ORB碎片。切记，如果先攻击其它的石像便会令地型改变而无法取得此BLUE ORB碎片，取得碎片后会有SAVAGE GOLEM突然出现，不必理会他们，直接跑到房间左侧，破坏后入口的梯楼右边便会有新通道出现。

通道内有大量鸟类敌人，由于它们会影响但丁的攻击目标，所以最好在破坏石像前将它们全部消灭。破坏完右侧的石像，会令左侧出现通道，再破坏左边的石像，然后进入石像后的通道，将里面的能量球攻击至变色，那么正中央的大门就可通过。

门的后面有一结界，封印着贵重的升级道具，而破解的方法是消灭房间内所有的敌人。取得AERIAL HEART后，装备中可令魔人具有飞行能力。借且这种新的能力，但丁就可以飞上上方的门过关。

## MISSION3



神秘的锐利之爪
避过邪念
猎人夺取宝的钥匙

但丁要先往左边跑，到尽头的地方会出现骷髅怪，而只要站在该处右边的高柱上，就可取得大量RED ORB。另外，在断桥前还能找到BLUE ORB碎片，取得后就可以沿车轨往上方进发。

不久之后，但丁发现自己误入结界，其实只要消灭远处的山羊怪，背面的门就可进入，那是前往车站的通道。

先返回刚才充满火焰的大街，在右边有SECRET ROOM。当完成SECRET ROOM后，但丁就可以进入车站。

在车站中，但丁发觉地面有强烈的震动，妖猴的尸体纷纷落下，BOSS出现了。

由于对方有着巨大的身躯，所以攻击速度不高，但丁走近攻击二至三击，然后就可侧回避其攻击。

BOSS被消灭后，但丁就可以从地上拾起锁匙离开，打开车站右边刻有天使石雕的银色大门。

## MISSION4



她所拥抱的是你的手腕
你的手指
猎人潜入水底等待

在窄巷的左边有一个通往SECRET ROOM的入口，但丁踏在下方的跳台上可以得到大量RED ORB。行至窄巷的尽头，是一个T字路口，往左转跳起可得到RED ORB，而右边则有大量的猴怪，在消灭敌人的同时，别忘记取得左边山崖上的BLUE ORB。

沿着斜路往下方走，消灭猴怪后就可以专心攻击通道尽头的阻路木板。但丁来到港口旁边的山崖，有一处地点可以跳上去取得BLUE ORB碎片。

顺着海岸线行走，直行可以得到RED ORB，此外但丁还发现一个被封闭的门口，门旁有一粒RED ORB石，不断地攻击就可以得到大理的RED ORB。

继续往斜路的下方走，旁边的建筑物顶也有RED ORB可取。

之后，但丁不必理会大门前的石像，先来到建筑物内，那里有一道被封印的门，将房间内的敌人消灭就可以进入。里面内有一件升级道具"QUICK HEART"，从此在变成魔人时就可以增加移动速度。另外，在房间内调查也可以得到RED ORB及GOLD ORB的。

离开建筑物，但丁攻击大门前的石像，原来这是打开海岸不能进入的闸门机关，当攻击后便要在限时之内冲过渐渐关闭的闸门。最佳的方法是利用刚刚得到的"QUICK HEART"，变身成魔人增加移动力，走到闸门前时，只要配合前回避（↑+○）滚动，就能够顺利通过闸口。

在闸口后面调查一番，可得到回复道具及门上方的RED ORB，然后但丁就可经过大门，进入建筑物与BOSS一战。

BOSS是巨大的章鱼怪，但丁要边回避边攻击。当触手受到一定程度的伤害后便会消失，接着但丁就可以跳到BOSS





背上，向其头部痛击，只有这样才能伤害到它。

消灭了 BOSS，建筑物内的杂货库会打开，里面有摩托车及一把 SHOT GUN，取得之后便会自动过关。

### MISSION5



腐败之王已经迫近
但时间已然不多
只有选择最近之路

这里是一处隧道，当但丁正要离开的时候却被结界所困。这时，两只白狼出现，向但丁发起攻击。这两只狼的速度非常快，不断来回跳跃，只有利用手枪才能给与其有效的伤害。几个回合过后，它们会稍做停留，但丁应该立刻冲上前去，在近距离加以攻击。小心白狼的弹墙飞扑，看准机会再按键回避。消灭白狼之后，但丁发现它们原来竟只是敌人的宠物而已，对方全身都被强烈的旋风所包围，看来实力非同小可。突破结界，但丁向隧道口进发。当来到出口的时候，没想到又一道结界出现在眼前。与此同时，山羊怪和鸟人也向但丁发起进攻。此处的场地相当广大，使用手枪战斗会较安全。

敌人倒下，结界也被破解。在离开之前，先前往右边大厦的 SECRET ROOM，你只要调查右边大厦的第一道门就可进入，在这之后你便可放心利用结界后地隧道去往下一区域。

在大厦另一边等待但丁的是猩猩和猴怪，攻略方法与在车站基本相同。继续前行，在街道的尽头找到运油车，从车旁跳上大厦，调查该处的门即可进入 SECRET ROOM。完成 SE-CRET ROOM 后，但丁跳到运油车的后面，特定情节发生——一颗炮弹迎面射向但丁，幸好但丁身手矫健及时避开。

身后的运油车随着一声巨响，被烈火所吞没。但丁定睛望去，发现对方竟是被魔物寄生的坦克。坦克共有三辆，它们出了 HP 较高之外，没什么好怕的。它们有两辆位于大道，另一辆则在回转的天桥上。但丁只要在近身处不断攻击，很快就可将其消灭。建议大家先消灭大道上的两辆，然后再对付天桥上的那辆，接着可以顺势走到天桥之上，取得一粒 BLUE ORB 碎片。回到地面，到画面右边调查，但丁可以找到天桥下的升级道具“OFFENCE HEART”，其作用是增强攻击力。

但丁走到大道的尽头，一驾被魔物寄生的直升飞机向他展开攻击。大街化为一片火海，但丁只好暂时到大厦内回避。因为大厦很快也会火焰冲天，所以但丁必须不断往上跳。那驾直升机竟然追入大厦，此时对其进行攻击完全是徒劳的。之后会连续发生若干事件，而直升机在事件后则会重生。但丁利用最高层的出口离开，直升机也紧随其后。在对方猛烈的攻击之下，但丁直奔出口对面的直升机场。

绕过天台旁边的路，但丁来到直升机场，一边躲闪子弹，一边跳到对面大厦的天台。接着但丁的目标是跳到附近的大厦外墙，在大厦与大厦之间的缝隙使用二段跳，很快就可来到前面，继续往上方进发。

这时，一些鸟人出现，但丁将其消灭之后，在大厦的外墙处可以找到一粒 BLUE ORB 碎片，取得的方法是利用大厦旁边的工作台。但丁要先跳到大厦的天台上，到达后会有一些 GREEN ORB 和 RED ORB 作为引导，跟着它们就能移动到别的天台。

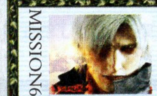
这个天台的边上有一座极高的摩天大楼，但丁的逃亡在这里也将告一段落。先跳上大厦的钢筋，往左边的尽头走，可以找到大量的 RED ORB，而直接跳到下面的天台，在隐藏入口更能找到 GOLD ORB。

取得了重要的道具，但丁就可以向摩天大楼的顶端进发。一路上不断会有鸟人出现，但丁应该不断利用三角跳的技巧，当然变身为魔人进行飞行也是一个不错的方法。

来到大厦的最上层之后，与直升机的战斗就将展开。最顶端的天台相当空旷，但丁惟有利用手枪才能有效攻击直升机，变身为魔人的远距离攻击也是可取的方法，而造成的伤害也更大一些。直升机是依靠导弹和子弹的攻击，对于前者可用手枪击落，而后者的攻击面积较大，所以但丁务必要看准时机进行回避。只要耐心周旋，花费一段时间之后即可取胜。

直升机终于化为灰烬，为了躲避落下的残骸，但丁又一次跳回地面。

### MISSION6



四肢及天
脏腑则充满黑暗
那就是灾难之塔

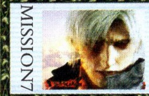
但丁往中央隧道的出口前进，这时他发现旁边的大厦有些异样，好像有什么东西要从大厦内冲出来一样。但丁站在大厦下方仔细观察，果然一个人头状的怪物出现了，它利用口部吐出的强力激光攻击但丁。但丁敏捷地跳到石狮之上，躲过了所有攻击。

怪物攻击力很高，但是缺点是攻击方法比较简单，所以战胜它并不困难。它地激光分为两种，或横扫、或扩散，横扫时只要跳跃就可躲开，但若是扩散射出，怪物将会张开口静止数秒，只要见到这个预备姿式，但丁就要利用前滚来回避。这里建议大家采取远距离手枪攻击，因为当近身的时候，那些绕着怪物飞行的蝙蝠也会对但丁造成伤害。那些小家伙非常难缠，所以还是远离它们吧！

当怪物的 HP 减到 0 的时候，其头部就会掉到地上。从这时起，但丁就可采取近身的攻击了。地上的头依然会使用激光攻击，但丁可以侧回避至其侧面，然后就可以利用斩击攻击其面部。如果它飞起，但丁就用枪击，一旦回到地面，则可重复以上的攻击模式。

在怪物被消灭之后，但丁发现一辆印有“UROBOROS”字样的直升机飞过。于是，他决定进行追踪。

### MISSION7



傲慢者的煅冶之所
笼罩着火焰、烟雾以及轰鸣
腐败之王正仰天而望

但丁追踪的直升机，越过汪洋大海，降落到海中央的采油平台上。

但丁进入一个工场，当来到中央的巨柱附近时，一批猴怪出现。将其全部消灭，但丁跳到房间右边，沿着布满 RED ORB 的通风管道，一直滑行离开房间。

滑行至一个楼梯处，解决拦路的鸟人，往楼梯下方前进。之后，在下方的停车场油桶中央取得 GOLD ORB。接下来，你可以无视那些鸟人，直接冲向楼道尽头的门口。

进入房间后，但丁发现一个能量球，将它攻击至改变颜色后，就可以解开房间正中央的升级道具。接着，沿楼梯一直往下，小心途中会自爆的敌人，最后会找到一个回复魔力的光点。回复前往建筑物上方，利用魔人的飞行能力飞到最上方，这里有重要的升级道具，改道具能够为但丁的武器附加“火”属性。

回到底部，消灭蝙蝠及猴怪，找到一个时空神像。注意，这里的熔岩只要接触就会消减 HP。在门后的小房间，可以找到有用的道具。其后，但丁跳到熔岩水沟右边的门处，先取得 RED ORB，接着即可乘坐升降机去往下方。

在这短短的路上也并不太平，先是蝙蝠的来袭，接着是阳怪的攻击。解决它们之后，但丁进入了房间内的列车。列车上自然也少不了各种怪物的困扰，直到列车停稳，但丁才能离开。

下了列车，但丁先变身为魔人飞到房间右上方取得道具，然后乘升降机到最上面。大家可以先调查左边的房间，进入 SECRET ROOM。当但丁打开天台的门后，赫然发现阿卢斯正准备登上飞机。

### MISSION8



激怒之兽的刚腕
阻止着嗜血的猎人
王欲独自往天空离去

但丁见到阿卢斯正要登上直升飞机，而阿卢斯也发现了但丁的到来。

阿卢斯：“真是稀客呀！”

但丁：“一起喝杯茶聊聊怎样？”

阿卢斯：“廉价的东西可不适合我！”说着，他召唤出怪兽向但丁攻来！

大家首先需要了解的是这个天台的地形——在天台的四个角落，有一些可以击碎的杂物，其中藏有回复道具。当但丁的体力不济时，就可以利用它们来回复体力。

FURIATAURUS 的攻击以近身为主，若与之保持远距离，利用枪射击的话，它就会跑过来以巨锤攻击，这是很难回避的一招，因此保持中距离战会比较好。当对方挥动大锤吸入周围东西的时候，但丁就可以变身成魔人对其加以攻击，魔人状态是可以避免吹飞攻击的，所以这样会使自己占有一定的主动。重复以上的战法，不一会就可将 BOSS 解决。

### MISSION9



冲吧，如同奔马的孤独
瓦砾从天而降
炎之猎人小心被灼伤

消灭敌人后，但丁从天台的门返回大厦。谁知大厦里面的自爆装置竟突然启动，但丁只有 12 分钟可供逃走。

这时，但丁要不断寻找出口，先从电梯槽跳到下方，然后月台上会出现猴怪，由于时间紧迫，所以就不要理睬它们了。原本停在月台的列车已经离开，眼前是一条分差的路轨，左边的尽头可得到 RED ORB，右边的尽头则是离开的房门。

门后是刚才取得“VENDETTA”的地方，利用房间左边的门离开，出口便是工场内的溶岩水沟。跳到房间左边，沿着楼梯直上，利用楼梯尽头的门离开。返回圆形的大楼，但丁一直跑到最顶层，然后来到室外。

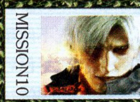
此时的室外多了三个石像，玩者必需将它们全部攻击至发亮，才能够打开楼梯最顶的铁闸。由于有鸟人出现捣乱，会直接影响但丁攻击石像的准确性，所以最好还是将所有敌人消灭，然后再行动比较妥当。另外，在楼梯左边的通风管上，有一粒 BLUE ORB 可取，不要错过。

但丁进入铁闸可返回工场内，里面虽然有一些骷髅兵，但因时间关系可以直接跳到单间右边的门，再经过一条走廊，这样就可以到达飞机场。

飞机场的中央有一架飞机，走到机尾部分可进入飞机。进入后，但丁察觉到飞机正在移动。破坏了机内的陈设，可以得到“MISSILE LAUNCHER”。

但丁离开飞机，发现飞机正撞向前方的大风扇。但丁进入大风扇的破穴，这里的 MISSION 也就宣告完结。

### MISSION10



开启被封闭的门
引诱猎人往地底的
是两点灯火

入舞台的中央通道两旁，分别有两条通道，左边的可以得到 RED ORB，右边的则是 BLUE ORB。调查完毕后，但丁往舞台中央进发。消灭了拦路的巫师，再进入里面的铁闸调查，便会出现“把光给予所有铁闸，这样就能开启新道路”的提示。

再舞台处调查，但丁发现在中央正方形石砖的左右两边，均有一个石像。有了以前的经验，这里该怎么做已经不必多讲。

需要注意的是，那些讨厌的巫师会不断阻挠但丁的行动，同时对石像的攻击又必须在限定时间内完成，所以还是现将敌人消灭干净吧！攻击石像的方法很简单，因为它们是相对而立，所以但丁在攻击了其中一个之后，可立即变成魔人以增加移动速度，然后跑到另一面再立即攻击。就这样，但丁顺利打开了中央的大门。

大门的中央有一个能量球，将它攻击至变色后，舞台中央的正方形地砖便会打开。可是当但丁正欲进入时，一股神秘的力量却将他吸进了亚空间内。

这里是一个圆形的舞台，但丁在将所有出现的敌人全部消灭后，NOCTPTERAN 便会出现。与此同时，NOCTPTERAN 还会不断在地上生出 LARVA 对但丁进行夹击。为了避免陷入长时间的缠斗，但丁必需先以远距离武器消灭 NOCTPTERAN，方法是使用跳起双枪连射。在落地的时候要注意观察有无 LARVA 出现，有的话就要多按一次跳跃进行回避。此外，建议大家在飞蛾的正下方跳跃，这样可以增加瞄准 NOCTPTERAN 的机会。消灭 NOCTPTERAN 之后，余下来的 LARVA 就比较好对付了。但丁如果长期留在地上，很有可能会被它们扑出来攻击，如被减去 HP 的话，但丁可以利用舞台侧面的回复道具加以回复。

MISSION11



他挥动枪并且有狼跟随
其眼中隐藏着狡黠与憎恶
他是招来灾难的人

但丁向着地底方向前发，经过斜路，可见到墙上有一个眼睛模样的标记，其实这就是 SECRET ROOM 的入口。

完成 SECRET ROOM 后继续向下走，消灭出现的骷髅兵及羊怪它，但丁进入楼梯下的石门，而入口则在这一瞬间被封闭。

门后有两个可供下跳的地方，跳落近墙的一个便可以破坏石樽取得 RED ORB，往里前进会与敌人战斗。但丁继续向里进发，来到一个大堂内，先调查墙边高处的凹穴，这里可以得到有能量的 RED ORB。大堂中央的台上有能量球，将它击至变色就能令大堂转动，敌人也会在这个时候出现，这时再返回进入大堂的入口，这样就能前往其它的地方。

但丁沿着小路前进，不久之后会发现 RED ORB 石，不断地攻击它就可得到 RED ORB，然后往画面的下方走。这时异空间球突然下降，向但丁追来。注意，如果被它碰到的话，就会被强制传送到 RED ORB 石上方的一个房间，要战胜两只 SAVEGEGOLME 才能离开，从 RED ORB 石的地方再开始游戏。

但丁成功避过异空间球，进入下方的房间，那里会有针床从上方压下……其实这房间是有一条秘密通道的，在进入房间的入口下方，会找到秘密通道的入口。它暂时被黑色的石砖遮蔽，但丁只要打破房间尽头墙壁上的正方形石砖，然后就能够进入了。

但丁利用三角跳进入秘密通道，在通道里面有武器“MERCILSS”，而祭坛的上层也有 BLUE ORB，这条秘密通道的价值真是不容小看呐！继续利用通道离开，之后会掉到走廊的中央，这正是刚才破坏的正方形石砖通道，往楼梯的上方走，但丁就能够进入另一个大堂。

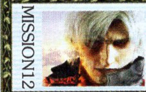
大堂内有一间 SECRET ROOM，它就在大堂入口对面，靠近墙壁平台上的门口，完成 SECRET ROOM 后可以往上方的能量球进发。无论是跳上去还是变成魔人都可到达该处，但若是跳上去的话，请小心粉红色的跳台会间歇性地消失，一不小心便会掉到大堂的最下方。将能量球攻击至变色，这样可令到大堂地下中央的石砖发生变化。但此时先不用急着跳下去，因为在能量球右斜方会有一个平台，飞到平台后进入通道，在通道的最深处有另一件武器“SUBMACHINE GUNS”可以取得。

取得所有重要道具后，但丁便可以踏在大堂地下中央的石砖之上。石砖如同升降机一般，将但丁送到顶部。但丁跳到上方的通道之中，通道内有三个石樽，而里面有结界挡着但丁取得升级道具。但丁必需同时将三个石樽击破，才能够取得升级道具。要同时击石三个石樽也是需要一定技巧的，建议每个樽攻击 15 次左右，然后再按先后次序每个攻击 5 次，重复动作直至全被破坏为止。若不慎无法同时破坏，则只需等待一会，石樽便会重生或回复，当三个石樽同时被破坏后，便立即变成魔人冲向升级道具处，取得能在变身时增加体力回复量的升级道具“HEALING HERT”。

但丁跳进前方靠近墙边的地穴，往下层进发，在那里等待他的将是与 BOSS 的战斗。对方名叫“HOLVERK”，是曾经见过的两只白狼的主人，所以这一战是三对一。建议先杀死 HOLVERK 旁边的白狼，然后再专心对付 HOLVERK，因为旁边的白狼行动快捷，总是令人难以锁定目标，而且在应付它们的时候，但丁很容易遭到 HOLVERK 的攻击。

9 杀死两只白狼后，但丁与 HOLVERK 单挑。一般来说，但丁的连续斩击可以阻止对方的攻击，所以可以放心地进行贴身战。不过，假如对方使用储气攻击，但丁就必需以侧回避来避开，否则将有被吹飞的危险。另外，有时 HOLVERK 也会使用连续刺击，若被击中第一下，就会不断被刺中，为免受到持续攻击，但丁应该立即变身为魔人，只有这样才能加以回避。最后，HOLVERK 会使用假身攻击，待但丁攻击假身后便立即闪到上方作出攻击。此时但丁要变身成魔人，因为对手闪到上方作下刺攻击时，其长枪会插在地上，这是攻击的大好机会，千万不要错过。只要配合刚取得的“HEALING HEART”及椅子上的回复道具，小心应付，取得胜利是不难的。胜利之后，HOLVERK 会利用魔法离开，而但丁的任务也就算完成了。

MISSION12



猎人与护法相遇
呈现最后的神秘
罪责应有谁来承担

但丁背后的门就是 SECRET ROOM 的入口。之后，但丁沿着红地毯走，到达一个圆形的房间，房间的中央有一个球，旁边有 8 粒菱形的石头围着它转动。但丁要将其消灭的话，必需将所有菱形的石头都打破，基本上只要二段跳跃，然后向下斩就可以将石头击碎。不过，在跳跃的时候但丁会遭到被浮在空中的骷髅头的攻击，另外在地上的时候，一旦接触到结界但丁也会受到伤害。

当消灭球体后，红球的正下方便会出现洞穴，跳下去能够取得回复道具，而进入旁边的一条通道，将其两侧的石樽破坏，最后进入通道尽头的房间，就可以在大广场上与露西娅相遇。

“发现了要找的东西吗？”但丁问手持圣杯的露西娅。

露西娅：“是，这样就可以组织阿卢斯的野心了。”

但丁：“太好了。”

露西娅：“但是，我没资格拥有这东西。”

但丁望着露西娅，有些不明白她的意思。

露西娅：“求你将它交给 MATIER，我还有非作不可的事情。”

但丁结接过杯，目送露西娅离去。

在露西娅离开之后，但丁发现倒在地上的敌人竟然复活，战斗展开。

此次所要面对的 BOSS 是双铁球怪，攻略法是攻击它三至四次后，见到它欲作出攻击时，便侧向回避，虽然画面后面会有激光射出，但攻击范围并不是太广，所以可以不用理会。之后会有喽罗出来帮忙，但丁先不用理会它们，因为 BOSS 的攻击不分敌我，会连喽罗们也一并攻击。但丁只要专心对付 BOSS，坚持攻击很快便可以取胜。

战胜 BOSS 后，但丁只要站在牛头装置的里面，它就会将但丁送回地面。这时，但丁与 MATIER 相遇了。

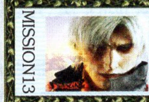
MATIER：“好像已经得到了最后的 ARCANA……”

但丁：“哼，这是那个女的交给我的！”

MATIER 向着但丁摆了个奇怪的 POSE，“我还有一个请求，斯巴达之子啊，你能够听听我的话吗？露西娅独自去阿卢斯那里了，你能够带着圣杯去帮助她吗？”

但丁掏出银币，“若是人头的话……”银币的答案或许正是但丁的希望，他接受了 MATIER 的请求。

MISSION13



一起投身于宇宙
要保护谅解之手
这是唯一的道路

“杀死我吧！”露西娅痛苦地呻吟着。

阿卢斯：“在那个男人带着 ARCANA 来之前，先让你多活一会儿！”

话音未落，但丁剑上的寒风宣告了他的到来。

但丁：“你好像很喜欢无聊的废物呀！”他将 ARCANA 放在地上，“想要的话，就拿去好了！”

“不行啊！”露西娅焦急万分。

阿卢斯以念力将 ARCANA 吸到手中，而但丁则举起了手中的长剑。

这一关非常短，只要打倒 BOSS 便可过关。BOSS 的攻击方式比较简单，但丁只要不停空翻就可以接近他，然后再施以不同的近距离攻击。当 BOSS 坐在旁边的桌上时，他只会以枪攻击及召唤怪物，这时只要设法走到他的背后，就可放心大胆地对其狂轰。该 BOSS 并不强，胜利就在眼前。

“如果得不到 ARGOSAX 的力量，就无法成为万王之王吗？”阿卢斯似乎已经精疲力尽了。但就在但丁挥剑斩向他的时候，他竟然躲开并站了起来。

阿卢斯：“你是赢不了我的，因为我有人质在手。”说着他就要对露西娅下毒手，而但丁则在千钧一发之际解开了露西娅的束缚。

“不必管我，打倒阿卢斯！”露西娅很坚强。

但丁：“我会打倒他，但你我也要救！”

大厦顶层在阿卢斯的能量攻击之下爆炸，但丁抱着露西娅跳到了外面。

露西娅：“为什么要救我？”

但丁：“帮助别人一定要有理由吗？”

露西娅：“因为我的缘故，仪式才会……”

但丁：“不，我们还有时间，太阳还没有落山呢！”

露西娅：“大厦已经毁了，我们怎样才能进入呢？”

但丁：“找其它的入口吧！”

MISSION14



要打开封印的门
需要四方之光
猎人也会因此招来旧敌

这一关的目的是将舞台内的 4 个能量球攻击至变色。开始游戏后，但丁先调查通往车站的门口，因为那正是 SECRET ROOM 的入口。

往逆时针的方向前进，于街道的尽头可发现第一个能量球。由于该处的附近有敌人出现，会影响攻击能量球时的准确性，所以但丁应在消灭所有敌人后再开始攻击能量球。另外，在断桥前的上空，但丁还可以找到 GOLD ORB。

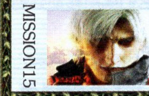
当能量球转色后，但丁便继续往逆时针的方向前进，于窄巷前的右边凹位，有一粒 RED ORB 石，攻击它就可以得到大量 RED ORB。通过窄巷之后，但丁可以利用二段跳跳入斗技场。斗技场内有巫师及猴怪，将它们全部消灭后，但丁可以在斗技场的死角内找到第二个能量球，将它攻击到变色后就可离开。

继续沿逆时针方向前进，不久之后会出现一批敌人，消灭它们后但丁跳上屋顶，走至将近回到起点前的屋顶上，便能在空中发现能量球。若跳到地上会遇到羊怪，这也是此区域的重要特征之一。

最后的能量球在起点附近的街道，往后方走一会就会发觉在街道左边有路进入，这条小巷前有 RED ORB，不难找到。走入小巷内，跳上空中的二级跳台，可以取得 BLUE ORB 碎片。回到地上时又有巫师出现，当消灭他们后就可以跳起斩击路口上的能量球。成功令四个能量球都转色后，便可进入路口左边的房间内。

进入房间之后，但丁只要攻击房中的眼球，它就会向着天空放出火光，而天空竟然也因此而出现了一个黑洞。黑洞突然爆炸，一头巨大的蜘蛛对付这个怪物的时候，但丁不要与之正面硬拼，应先走到它的侧面，然后再开始进行攻击。近距离攻击击中三击左右后，它的身体便会转成正面，此时但丁必须以侧回避去避开它的攻击。另外，有时它会吐出溶岩，但丁只需不断移动就可以避过。总之，在攻击的时候从侧面入手，这是取胜的要领所在。

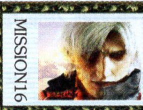
MISSION15



收集所有云的孤独
给予的
是猎人的睹血

但丁先要攻击正中央的眼球，之后中央的地方便会露出强光。这时画面上会出现 3 分钟的倒数，但丁要做的就是不断消灭出现的敌人。由于时间紧迫，所以应装备已升级的剑，见到地上的敌人便痛下杀手，若是空中的敌人则需要以枪来攻击。假如不能在最初的 3 分钟限时内成功消灭所有敌人的话，舞台中央的入口便会关闭。但丁只有再次攻击中央的眼球，然后画面中央的出口才会再次出现，而这次限时的 3 分钟内所出现的敌人，难度将会比上一次较弱，重复地挑战是绝对可以过关的。当成功在限时内消灭所有敌人后，但丁就可跳入中央发光的地方，这里的任务宣告完成。

MISSION16



混沌渐渐炽热
登上高楼
就到达灭亡的边缘

但丁经过地上的入口，成功潜入大厦之内。先调查起点旁边的门，会发现门被妖气所封闭。这时会有数只羊怪出现，只要将它们全部消灭，就可以解开门的封印。进入门后是升降机，同时会出现骷髅兵，由于升降机不停就无法离开，所以但丁唯有与敌人展开战斗。

将升降机内的十多个骷髅兵全都消灭，直至升降机停下来就可离开。出来的时候已达大厦的中层，从升降机往右边行至走廊尽头，但丁发现了一个时空神像。沿神像右边的通道前进，走到尽头打开房门，但丁继续前进，走到最后再打开房门。回头查看时，如果看到门上刻有人头图案，则代表前面行走的路线是正确的。

进入房间之后，走到中央时会出现一些红色的球，被这些球击中的话，但丁会进入亚空间与敌人战斗，而战斗完毕后又会在出现红色球的房间前开始游戏。所以，在进入这房间后但丁应该变身为魔人以增加移动速度，尽量避免被这些红球击中。

成功地避过红球后，但丁可以在房间的上层找到一粒SACRILEGE，而调查SACRILEGE正下方的门，就可以进入SE-CRET ROOM内。完成SECRET ROOM后，但丁带着SACRILEGE沿着原路折返，在打开门时便可以装上SACRILEGE，令新的道路出现。

离开大厦后往前直行，路上虽然会出现一些巫师，但可以不去理会他们。前面等待但丁的，将是已经变成魔界的房间。在那里，但丁发现早前的白狼及其主人。战斗在所难免，幸好对手的攻击模式并没有太大的改变，但丁还是先杀死两只白狼，然后再与BOSS单挑。

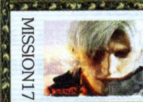
当打倒对手后，房间中央就会出现SACRILEGE，取得它沿着原路返回，将它装嵌在走廊尽头的邪神像门前，这样就可以开启新的道路。

离开这里后，如果查看地图的话，会发现地图中央新增了一个房间，但通路的入口是设在横走廊的旁边，并不容易被发觉。当但丁进入中央的房间，先要与里面的羊怪对战，将其全部消灭后，会找到另一粒SACRILEGE。再将它装嵌在邪神像门前，那么地图右上角的新道路便会出现。

走到右上角的新房间内，里面有数个羊怪的石像，旁边又有一个能量球和被封印着的升级道具。但丁将能量球攻击至变色，那些石像便会变成敌人向但丁攻击，而只要消灭所有羊怪，那么升级道具的封印就会被解除，但丁也可取得升级道具“FROST HEART”。

返回地图中央的房间，今次但丁终于可以乘地图下方的升降机到达上层。与之前一样，乘搭升降机时会出现不同的敌人，而只有当升降机停下来后，但丁才可以离开。出了升降机，对面的门后正是阿卢斯的办公室。

战斗开始，对手它会分身成三个头状，这时要注意只有一个头是真身，只有攻击真身才能扣减其HP。攻略方法是一面按着R1及射击键攻击，一面按L3掣转换攻击目标。当对手放出激光时往旁别躲过便可，而其它的攻击方法亦只需看准时机即可轻松回避。当对手三位一体时，便是但丁大举反击的最佳机会，这时可以消减对手大量的HP。胜利之后，地上会出现传送点，但丁进入传送点内就可以过关。



MISSION17

面对腐败之王
那些寻求神座的人
接收这个死之王冠吧

这里是大厦的顶层，但丁经过通道，进入了ARIVS进行仪式的地方。

太阳的光辉逐渐黯淡，阿卢斯在大厦内开始仪式，四件ARCANA发出光芒，阿卢斯获得了强大的力量。天地为之变色，一切都被不祥所笼罩。

与阿卢斯的战斗非常艰苦，因为就连他的秘书也会加入。但丁最好集中火力，对阿卢斯进行攻击。战斗中可以按着R1键再不停按L3键，这样可以寻找正确的攻击目标。ARIVS本身只会召唤怪物和开枪攻击，而且会不停闪身，坐在舞台左右旁的桌上，这些时候都是接近他作近身攻击的好机会。当然，若能变身的话，利用变身攻击会得到更好的效果。

阿卢斯：“我的梦！我的理想！任何人也无法成为世界之王……”

但丁：“王吗？那不过是幻影而已！”

阿卢斯倒在但丁的枪下。

“你的工作还剩下一件！”露西娅走近但丁，并拔出腰间的剑向但丁攻去。

“杀死我吧，这样一切就都结束了！我是阿卢斯制造出来的怪物，不知何时就会伤害人类。但丁啊，狩猎恶魔不正是你的工作吗？”

就在这时，天空中射出一道能量，并在大厦之间形成了一个黑洞。

露西娅：“仪式明明没有完成，魔界之门为何会打开？”

但丁向着魔界之门走去。“等等，你要做什么？”露西娅拦住但丁。

“狩猎恶魔是我的工作。”但丁淡淡地答道。

露西娅流下了泪水，“进入门后，说不定你就再也无法回来。还是让我去吧，即使不能回来也……不用担心，让我最后怀着人类的心情去死吧！”

但丁：“你没有去的必要。恶魔是不会流泪的……”

露西娅：“不过……”

但丁：“我们以银币决定命运，人头的话我去。”

说着，但丁将银币抛起，落下时果然是人头的一面。

“MARIER曾经说起关于斯巴达的事情，你难道不想听吗？”露西娅还想挽留去意已决的但丁。

但丁：“我知道，那是与我现在所做的同样的事情吧！”

“这个交给你来保管，不要丢啊！”但丁将银币抛给露西娅，自己则走向黑洞。



MISSION18

有再度转化为无
猎人呀
创造超越父亲的传说吧

走入魔界的但丁，遇到的竟是由以前曾经战胜过的BOSS们所组成的超强怪兽。但丁总共要攻击六面才可，这一战以远距离攻击为主，首先消灭的是会吐激光的头状怪物，建议使用“MISSILE LUNCHER”攻击，再配合以小心的闪避，应不难将它消灭。

消灭了一个之后，接下来的战斗就相对轻松一些了。以右边的敌人为例，首先找出它的最远攻击范围，然后在保证一定距离的前提下，有效锁定目标，稍有危险时则可迅速退至敌人火力之外。

在对付蜘蛛怪时，小心它会放出距离极远的溶岩，所以但丁选择近身攻击会比较好。此外，猩猩怪则会从口中吐出冲击波，但因为它只有一只右手，所以只要但丁站在其左边攻击就会比较安全。

当怪物被消灭之后，真正的最终BOSS出现了。它的行动力及攻击力颇高，而且攻击模式繁多，建议利用远距离枪击牵制，一面观察其行动，一面回避其攻击。

BOSS在但丁的攻击下渐渐不支，双方在远处互相对望。但丁首先发动抢攻，BOSS及时打落了但丁的剑。正当BOSS以为胜券在握之际，但丁却巧妙地出现在它地身后。冰冷的枪口直其头部，BOSS呆住了！但丁一声冷笑，扣动了扳机……



## 露西娅篇



MISSION 1

通往南方的古老街道
护法者得到原谅
来到时间之塔

开始时，露西娅是置身于石屋区的屋顶上，这里有可破坏的木柱，破坏它们后可以得到RED ORB。只要收集至45粒RED ORB，就可以打开下方充满妖气的大门。

大门的后面是一个斗技场，露西娅进入后会出现8只低级的骷髅兵，它们可作为露西娅的练习对象，借此先熟悉一下攻击的特色吧。

当消灭所有敌人后，露西娅就可由入口上方的出口跳走。离开斗技场后再走一会儿，会在通道旁发现时空神像，从神像旁跳上的地方可得到BLUE ORB碎片，集齐4粒便可增加体力的最大值。沿楼梯继续前行，露西娅发现了另一批骷髅怪，这些家伙也是相当容易对付的。

来到较下方的位置，新敌人——鸟人出现。由于它们大多时候是在空中飞行，所以最好的方法是以飞行道具攻击。另外，在屋顶上稍作调查，露西娅发现了屋顶上的RED ORB。

最后，露西娅走到下方，发现地上有一条长长的路轨，在路轨的石桥跳到下水道可得到不少RED ORB。而在石桥旁的路轨则会出现骷髅兵，小心手持盾牌的敌人，它们会放出盾牌作为远距离武器，遇到的话必需尽快将其解决。

继续沿路轨上方行走，在通过断门后是广阔的地域。突然，两头回复能力极高的SAVAGE GOLEM出现。当攻击它们将近死亡时，只余下双脚的怪物会快速地爬走，这时若不以枪将其消灭它的话，它们便会以其惊人的再生能将体力回复，因此按着R1键尽快瞄准它们是极为重要的。

结果了SAVAGE GOLEM后，露西娅可以在车轨尽头发现列车，而列车旁有一条通路通往教堂。露西娅来到教堂前，此时先别急于进入，因为门左方的人头像正是SECRET ROOM的入口，击退内里的敌人后会分别得到BLUE ORB碎片、回复体力的GREEN ORB、回复的魔力的WHITE ORB以及RED ORB等。完成了SECRET ROOM后，露西娅就可以进入教堂过关了。



MISSION 2

能将飞往高处的翅膀交给护法
正是天空之心
沉睡的石

露西娅进入了教堂之后，出口的门已经被妖气所封闭。露西娅发现在一个结界内封印着一件道具，调查后得到提示：“向拥有翼的山羊显示自己的力量”。之后，露西娅沿左右两旁的楼梯上去，发现两个拥有翼的山羊石像及一个能量球，不断地攻击能量球直至其变色，原本是石像的有翼山羊便会飞起来进行攻击。因为敌人会长时间停留在空中，因此使用远距离武器是此战的要点所在。

成功消灭敌人后，封印终于解除，露西娅走近调查得到了“AERIAL HEART”，装备它后再变成魔人就可以拥有飞行的能力。

接着，骷髅兵出现，完全消灭它们并不是件难事。露西娅走到房间角位的发光处，那里可以增加露西娅的D.T.计，然后变身成魔人就可以利用飞行能力，一直飞到通往上层的出口。

沿着上层的楼梯不断向上走，路上会有骷髅兵出现，注意AGONOFINIS出现的正上方有BLUE ORB碎片及小石像一个，击倒小石像可以得到SUB WEAPON“DARTS”。在攻击小石像时，最好先消灭掉画面内的所有敌人，因为只有这样才能更好的瞄准目标。

继续向上飞，露西娅在某个平台上找到一个闪着红光的石块，只要攻击它便会出现RED ORB。最后，露西娅向着另一个区域飞去。

当露西娅飞上上层时，发现半空有能量球，而地上又有回复魔力的光点。首先露西娅应在光点上回复魔力，然后再变身成魔人飞到能量球附近，按△掣将能量球攻击至变色，那么正上方的机关便会被打开。同时，旁边亦会出现鸟怪，露西娅继续飞行，而在最顶部等待她的则是BOSS战。

通过铁闸，露西娅进入最上部。那铁闸竟然突然关闭，与此同时BOSS TARTARUSSIOAN从大门中走出，向露西娅发动攻击。TARTARUSSIOAN的行动缓慢，所以只要走到它背部使用空翻攻击便可。当看到它举起手时便代表它将要挥动铁球攻击，这时要用拥有的无敌时间来回避（十字键的左／右＋○）。若无法即时逃走，则可利用变身来取消动作，那样就可以轻松地战胜对手。

战斗结束后，BOSS出现的地方会有一些BLUE ORB碎片，露西娅取得了魔神器，原本关起来的铁闸便会开启。在离

开之前，不妨先破坏房内的石像取得 RED ORB。离开后便是教堂的最顶层，露西娅取得所有的 RED ORB 后，便可以跳到下方过关。

露西娅又回到石屋区，但丁也在一旁。这时小屋突然爆炸，但丁及时救下了露西娅。在从 MATIER 那里接受了消灭阿卢斯的请求之后，但丁离开。

MATIER 问露西娅："取得 ARCANA 了吗？"

露西娅将剑交给 MATIER，MATIER 点点头："杖是我自己得到的，这样就只剩下一件宝物了，它的位置应该是在遗迹之中。"

MISSION 3



她所持有的
是你的手臂
潜入水底的护法在等待

露西娅向前移动，不久之后就与骷髅兵相遇。消灭它们后继续前进，画面上便突然出现结界，而通道上同时涌现出大量骷髅兵。为首的山羊怪擅长使用魔法，地上会有火焰喷出伤害露西娅。注意，一定要看准地上出现黑点的时机，然后才按键使用侧回避。否则闪避的硬直时间，会给自己造成不必要的麻烦！

露西娅一路消灭骷髅兵，当走到街道的最尽头时会与山羊怪相遇。此时，远距离的枪击是没有用的，因为对方会放出结界防御。露西娅可以尽量靠近，而对方则会自动跳到地上，这样一来反而更有利于攻击。

当消灭山羊怪后，露西娅便可经由旁边的大门进入车站。在车站内，露西娅找到新的武器 KLYAMOOR。离开车站，进入附近的一扇刻有天使的银色门，这是前往另外一个区域的通路。

狭窄的走廊通向远方，一路向下行会见到一些跳台，由于这里可以找到 BLUE ORB 碎片，所以尽量不要错过。回到地上后，露西娅的面前出现了新的敌人 MISIRA。当消灭所有敌人后，露西娅击破档着大门的木板，来到港口部份。

往港口的通道位于山边，但其实跳上去是可以取得 BLUE ORB 碎片的，要点是借助墙面进行三角跳。露西娅继续沿着道路行走，一座建筑物映入眼帘。进入后，露西娅发现房内的门是被封印着的，必需消灭房内的所有骷髅兵才能进入房间。

在进入房间之前，可先行调查印在楼梯旁的石刻，因为这正是 SECRET ROOM 的入口。进入刚被妖气封印的房间，露西娅可以取得房中的升级道具 HEALING HEART，它的效果是令变身时的回复速度增加。

沿着原路离开房间，这次露西娅沿着水边行走，到尽头发现有大型的红石，不断地攻击它就可以得到 RED ORB。之后，露西娅便可以通过岸边的桥，到对岸取得道具。只要进入大门，BOSS 战就会开始。

BOSS 是巨大的章鱼怪，总共有 4 条触手，攻击法是走到画面的角落，令对方只能以一条触手作出攻击，然后便开始一边回避一边反击。当触手受到一定程度的伤害后便会消失，接着露西娅就可以跳到 BOSS 的背上，向其头部猛攻，这样才能真正伤害到它。

MISSION 4



潜入炎之通道内
在破碎的街上徘徊
时机成熟就会出现道路

开始时，露西娅置身于大厦群的中央。走了一会儿露西娅被 INFESTANT 挡住了去路，消灭它们后再往前走，到达十字路口附近时被结界所困。同时，中 BOSS "ORANGGUKR-RA" 及鸟人也对露西娅发动进攻，此时只要集中攻击 BOSS 便可。露西娅可以用空翻攻击一次（R1+→+△），然后往左右回避便可 PERFECT 胜出。注意，如攻击超过一次，便有可能来不及回避，所以战斗时最好不要贪心。

当消灭中 BOSS 及其它鸟人后，包围着露西娅的结界便会消失，此时先走到地图中央的隧道内，里面有升级道具 OFFENSE HEART，作用是提升变身后的攻击力。但由于刚发现时道具是被封印着的，所以要在消灭隧道内所有敌人后才能得到。

取得 OFFENSE HEART 后，露西娅就可以进入十字路口大厦下方的通道，前往下一个区域。离开通道的出口，一辆被魔物寄生的坦克 INFESTED TANK 出现。此 BOSS 除了 HP 高之外，攻击方面基本没有什么威胁，露西娅只要走近它旁边不停攻击，就可以轻松取胜。

消灭了坦克之后，露西娅发现 UROBOROS 的直升机在上空飞过，因此便向着飞机飞行的方向追去。

MISSION 5



傲慢者的冶炼场
笼罩着火焰、烟雾以及轰鸣
腐败之王正仰天而望

这里是一个工场，露西娅走了不久之后，就会遇到一大群猴怪。注意当所有敌人被消灭后，它们又会在极短的时间内再次出现，所以此处没必要与其缠斗，只要直接走到对面的楼梯，打开门直奔停机坪便可。另外，沿着门前的通风管向上行，露西娅可以得到大量的 RED ORB。

通过门后的通道，露西娅进入停机坪。停机坪内有一架飞机，可以利用飞机尾部的入口进入，打破里面的木箱后可以取 SUBWEAPON "CRANKYBOMB"。

取得这件武器后，露西娅到机尾左下方的门，打开后发现一个能量球，将它打至变色就可以为所有门提供电力。再利用房内的光点储满魔力，接下来露西娅就可以离开并回到刚开始时的房间。

开始的地方有一道铁闸，刚才由于没有电力供应而无法打开，但现在可以畅通无阻了。不过当露西娅一走出室外，一颗 EVIL HEART 便击中露西娅，令她的 HP 渐渐消减，基本这个原因，露西娅必须加快行动，只要取得收藏在下方停车场桶中央的 BLUE ORB 碎片，就可以无视 PULA 进入走廊尽头的房间。

进入房间后，又有能量球出现，露西娅将其攻击至变色后往下方前进，小心路上遇到的那些会自爆的敌人，只要快速地冲到最下方便可。来到最下，露西娅找到一个通往中央的入口。在回复魔力后进入，露西娅先攻击中央的石头取得 RED ORB，然后便变成魔人飞到最高的地方，这样就可以取得 FLAME HEART。

从中央跳回底部，进入一道有黄黑相间标记的门，再沿着楼梯走可发现时空神像，神像的右下角放有 BLUE ORB 碎片，而神像的下方会有小门，门后有一个看似巨形眼球的装置，那就是一直以来渐渐令露西娅减少 HP 的 EVIL HEART,如今终于可以在这里安装它以换取 ELECTRO HEART。

巨形眼球装置变成蓝色后，中央蓝色的房间也能够打开了。进入房间后是一个隧道，露西娅在里面会遇上两头 BLOOD GOAT，只要避开其中一只，然后不停使用空翻攻击便可。在隧道的尽头有一架升降机，使用它就可以到达上层，而上层右边的门正是 SECRET ROOM，把里面的敌人击倒后就可从中央离开并过关。

刚才露西娅所追的直升机，果然飞到了这里的直升机场。随着直升机的下降，阿卢斯出现了……

MISSION 6

被谅解的护法
得知被谅解的理由
而战斗则令夜之翼振羽高飞

阿卢斯："你这个废物竟然还敢在我的面前出现？"

露西娅："废物？"

阿卢斯："你只不过是我制造出来的。"

露西娅："说谎，我的母亲是 MATIER。"

阿卢斯："那个女人从这里将你抢走，当作工具来训练，她算什么你的母亲？"

露西娅："我不信！"

说着，露西娅将飞到掷向阿卢斯，但却被阿卢斯的力量反弹了回来，手臂的衣服也因此而破碎。

阿卢斯："看！你手臂上 X 的印记就是证明，那才是你的名字。"

望着不知所措的露西娅，阿卢斯步步进逼："将 ARCANA 交给我，我的力量就会变得完整，与霸王 ARGOSAX 合体从而获得超越万物的神力！"

露西娅当然不会就此屈服，她已经决定了自己战斗的命运。

阿卢斯："世界早已歪曲，属于魔界的东西应该还原其丑陋的本貌。你也展现出魔性吧，这才是你的未来。"

在阿卢斯的力量下，露西娅被送到一个亚空间内。这里不断会有敌人出现，其中包括回复能力极高的 SAVAGE GOLEM,以及一些会在空中飞行的 DEMONOCHORUS。当所有敌人都被消灭后，BOSS 便会出现。对手是飞蛾 NOCTPTERAN 和地虫 LARVA 的组合，由于前者会不断地生出地虫，因此必需先以远距离武器将其消灭。露西娅可以使用跳起连射飞刀，在着地的时候务必看清地面的情况，若察觉落地会被 LARVA 攻击时，便多按一次跳跃键加以回避。此外，为了避免在攻击时无法正确瞄准目标，所以攻击时应在飞蛾的正下方跳跃，这样便可以增加瞄准 BOSS 的机会。至于剩下来的地虫，也要以差不多的方法去攻击。最好不要长期留在地面，这样很有可能被它们扑上来夹击，积极利用在侧边的回复道具补充 HP 也是十分重要的。

消灭亚空间内的所有敌人后，舞台的中央便会出现传送点，在传送点中央按○掣，露西娅就会来到一个遗迹。

"我是被制造出来的？我的能力也是如此吗？将来我也会去攻击人类……即使这样，也必需要前进！"露西娅思考着自己的身世。

从石桥的中央出发，先往下方走可找到三道门，左右两侧均可得到 RED ORB，而中央的门则可得到 BLUE ORB 碎片。此外，露西娅从下方水底找到了新的武器 BOW GUN，它是一支连射性极高的远距离武器，以后水中战斗时就主要靠它了。在离开的时候，一些水母状的敌人出现，就拿它们来试试 BOW GUN 的威力吧！

在取得 BOW GUN 之处对面的地方，还可以发现一个平台，而那正是过关的地方。当已经取得所有必要的道具后，露西娅就可来到这里，然后进入大门内，本关也宣告完结。

MISSION 7



在不洁的神秘之门前
是铠之鳞
钢之鄂

露西娅一直往前方游，便可以从左方的石缝中找到 BLUE ORB，它能够直接增加 HP 的最大值。之后往上游，经过长长的水中隧道，等露西娅再次返回水面时，已经身处于另一个小房间内。

打开房间内的门，露西娅来到一个大堂，调查后发现底层放有可以变身为鱼人的 AQUA HEART。取得后会出现巫师，将他们一一击倒后先不要急着离开，因为打破放置 AQUA HEART 石像后面的水瓶后，可取得 RED ORB，而正上方则有 SECRET ROOM 以及收藏 RED ORB 的小洞穴，只要仔细地调查应可取得所有道具。

调查完毕后，露西娅从 AQUA HEART 右边的通道离开，跳入深处的井内，前往水底神殿。在水底神殿内，露西娅发现有水流阻路，唯有向上移动，这样便能通往另一个房间的底部，将出现的骷髅一一击倒，然后便要开启机关。

房间内放有石块，只要将它们全都打到发亮，画面上就会出现跳台，沿着跳台就可以跳至最上的地方。露西娅将能量球攻击至变色后，就可回到水底神殿，一直潜下去到达 BOSS 所在的房间。

在下潜的途中露西娅会见到时空神像，神像的对面则是 BOSS 的房间。BOSS 是一条会变成透明的鱼，战斗时由于并不能锁定，所以根本无法击中。此时应注意保持距离，待 BOSS 现身并向玩者攻击时，露西娅便立即变身成鱼人往上方或左右回避，引诱对手露出破绽，然后变回人类在其背部以 BOW GUN 攻击，重覆这一步骤便可以轻松取用。还有，别以为避过其撞击后便会绝对安全，因为它是会挥动尾巴攻击，若回避攻击后稍一松懈便会受到攻击，总之小心为上。

消灭了 BOSS 之后，BOSS 房间上方的门就会打开，露西娅进入后过关结束。



MISSION 8

要讨伐地狱的囚徒
就要将神秘之器
交给战士及勇敢的人

这是一块凹地，游上去时会遇到敌人的包围，由于此处敌人会不断出现，所以露西娅在找到旁边的 SECRET ROOM 后，就可以立即离开。

出了水面，露西娅使用飞行力量不断上跳，不一会发现了一个石碑，调查得到“以力量去将我的力量弹回”的提示。接下来，石碑就会喷出火球，露西娅只要成功地把火球打回去 3 次便能破坏石碑。

露西娅调查一下已经破坏的石碑，可以找到 BLUE ORB 碎片，然后再游到上层，一段时间之后就会有大量 RED ORB 的巨石掉下。接着露西娅进入墙边的窄道，到尽头又可以跳到另一边的水底继续调查。

水底有一道小门，穿过后可发现水底的大堂。露西娅调查大堂中央的地面，会在房间尽头的两条石柱之间发现秘道，这样就能一直游出水面并打开大门。

大门后是一个大房间，跳上去调查蜡烛上面的房间，会出现“燃点青炎会令道路打开”的提示，随后在地上也会出现发光的地砖，踏上之后会光球浮出，每打破一个就能令后面蜡烛的火光变成蓝色，所以总共打破 8 个光球，就可出现新道路。

小心跳到最上部，进入右边的房间，先解决房间内的所有敌人，然后便能发现 3 个光球。将三颗光球击碎后，便可解开 QUICK HEART 的封印。注意，三颗光球要近乎同时击碎才可把封印解开。

取得 QUICK HEART 后，露西娅可以利用 QUICK HEART 对面的通道前进。打开门后，BOSS 战就会展开。

BOSS 终于倒下，露西娅进入升出来的机关，而但丁也会同时赶到这里。



MISSION 9

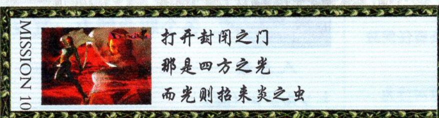
为证明我的心
守护之手亮出刀刃
向着腐败之王和造物主

大厦内，露西娅化装成阿卢斯的秘书想要接近他，但是却被狡猾的阿卢斯发觉了。

阿卢斯：“为何要来到这里呢，难道还想与我为敌？”

“不错！”露西娅果断地展开了攻击。

只要露西娅打倒 BOSS，这里的任务就算完成。（攻略方法以及对话内容大家可以参考但丁篇。）



MISSION 10

打开封闭之门
那是四方之光
而光则招来灾之虫

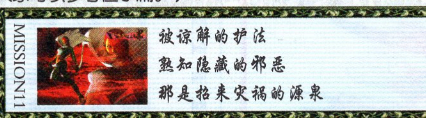
开始后向前行，调查左方的门可进入 SECRET ROOM，不久之后以找到第一颗能量球。露西娅在消灭所有敌人之后，集中精力将能量球打至变色。接着再通过屋顶，得到 RED ORB 石，一直通过窄窄的通道，消灭一些猴怪后再向下行找到第二颗能量球，将它攻击至变色之后，就可以离开，前往斗技场。

斗技场的入口是在第二颗能量球旁边的高墙，先找到 BLUE ORB 及回复道具。离开斗技场沿旁边的窄路前进，不远处能够找到第三颗能量球，将它攻击至变色后继续前进，于岔路向右行，将出现的 SAVAGE GOLEM 及 DEMONOCHORUS 消灭，然后现调查后方的门，就可发现最后一件 MAIN WEAPON “ZAMBAK”。

回到刚开始时的街，往起点的方向前进，在隐约见到时空神像的地方向左调查，便能发现有一条通道，里面是一个 T 字路口，在 T 字路口的跳台可以得到大量的 RED ORB。另外由于出现的敌人会影响对于能量球的攻击，所以应抢先将它们消灭。

当 4 颗能量球都变色后，就可以进入 T 字路口的左边，推门进到房间之内。

进入房间后，攻击房中的眼球，BOSS 出现。（攻略方法大家可以参考但丁篇。）



MISSION 11

被诅解的护法
熟知隐藏的邪恶
那是招来灾祸的源泉

露西娅攻击正中央的眼球，之后中央的地方便会露出强光，这时画面上会出现 3 分钟的倒数。当成功在限时内消灭所有敌人后，露西娅就可跳入中央发光的地方，那就可以完成这个任务。



MISSION 12

被诅解的护法
向着高楼的顶部进发
请相信自己存在的意义

露西娅经过地上的入口，成功潜入大厦内，先调查起点旁边的门，会发现门被妖气所封闭。这时会有羊怪出现，只要将它们全部消灭，就可以令门打开。进入门后是升降机，在升降机停下来前，露西娅要一直战斗。

出来时露西娅已到达大厦的中层，往左边行至走廊尽头，便可以进入 SECRET ROOM。至于对着 SECRET ROOM 的地方是时空神像，沿神像右边的通道前进，直至尽头打开房门，一直走到最后。这时，走廊便会变成魔界。

将敌人全部消灭后，房间中央就会出现 SACRILEGE，取得它之后原路折返，将它装嵌在走廊尽头的邪神像门前，就可以开启新的道路。

离开房间后往前直行，进入房间。走到房间中央时就出现一些红色的球，被这些球击中的话，就会进入亚空间与敌人战斗，所以最好尽力避开。

露西娅在房间的上层找到另一粒 SACRILEGE，带着它原路折返，在打开门时便可以装上 SACRILEGE，令新的道路出现。

露西娅查看地图，发现地图中央新增了一个房间。在这个中央房间的入口前，可取得 GREEN ORB 回复体力，之后就可以进入里面与 BOSS 战斗。（攻略方法大家可以参考但丁篇。）

消灭 BOSS 后返回大厦内，调查房间时会出现一些敌人，将它们消灭后，地上就会出现一粒 SACRILEGE。取得后露西娅利用刻有人头的门离开，直接乘搭中央下方的升降机往上层。

露西娅到了上层，打开门离开可先取得回复道具，然后再推门进入别的房间，里面是阿卢斯的办公室，而阿卢斯正在举行邪恶的仪式。

但丁离开了，而阿卢斯则再度从瓦砾中出现。

露西娅：“就由我自己来结束这一切吧！”



MISSION 13

因禁忌之手而出生
被慈悲之手所养育
讨伐邪恶，原谅自己

最终章由两场 BOSS 战组成，第一战很轻松便可取胜。

阿卢斯：“你不是人类，是我制造出来的怪物呀！”

露西娅：“但丁使我懂得了——恶魔是不会流泪的！”

阿卢斯在地上露出痛苦的神情，尽全力攻击露西娅。露西娅与阿卢斯同时落下，阿卢斯在空中变成另一个型态。只要将其消灭，露西娅篇也就胜利完结。

一切都已平息，MATIER 来到露西娅面前。

MATIER：“别担心，但丁会回来的，当初的斯巴达也是这样。”

露西娅把玩着但丁交给她的那枚银币，忽然惊叫了一声，“原来两面都是人头！”

“一直都是在骗人啊，还假装很酷的样子！”说着，她将银币抛向天空，嘴角浮现出浅浅的笑意！



## 隐藏要素一览

### 各种隐藏要素

| 条　件 | 隐藏要素 |
|---|---|
| 以但丁完成 NORMOL MODE | 但丁隐藏服装合 HARD MODE |
| 以露西娅完成 NORMOL MODE | 露西娅隐藏服装合 HARD MODE |
| 以但丁和露西娅完成 NORMOL MODE | BLOODY PALACE 以及 HARD MODE |
| 以但丁完成 HARD MODE | 使用一代女主角 TRISH |
| 以露西娅完成 HARD MODE | 新模式 MUST DIE MODE |
| 以但丁完成 MUST DIE MODE | 但丁第二件隐藏服装 |
| 以露西娅完成 MUST DIE MODE | 使用隐藏人物 SECRETARY |

### 究极魔人

当但丁剩余体力低于 6%，DT 计为 500 以上时，只要按下 L1 发动 DEVIL TRIGGER，但丁就会变身为究极魔人。此时的攻击力比平常的默认状态要高，同时还会追加必杀技。

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| 同时按住 R1 和△□ | 胸前发射激光 |
| 同时按住△□ | 全身发射冲击波 |

### 隐藏爆机画面

只要以但丁或露西娅任何一人完成游戏，就会出现单人爆机画面 EYE CATCH。当两人全部爆机，在制作人员名单播放完毕之后，就会出现隐藏的爆机画面。

### 获得 S 级的条件

每关完成后，玩家会获得相应的评价，分为：CLEAR TIME、ORBS、STYLISH AVERAGE、DAMAGE、ITEM USED，而最后的 DEVIL HUNTED RANK 是总分的评级计算方法是用以上的五项评价转化为分数——S 为 4 分，A 为 3 分，依此类推。总分为 18–20 的话，DEVIL HUNTED RANK 便是 S。

●CLEAR TIME 与 ORBS

CLEAR TIME 在规定的时间之内就可以获得 S，ORBS 则是指取得的魔石，达到特定数量即可得到 S。

| MISSION | S 级时间 | S 级 RED ORB 数量 |
|---|---|---|
| 1 | 9 | 4000 |
| 2 | 7 | 3000 |
| 3 | 4 | 3000 |
| 4 | 7 | 4000 |
| 5 | 13 | 3000 |
| 6 | 5 | 3000 |
| 7 | 8 | 4000 |
| 8 | 3 | 3000 |
| 9 | 5 | 2000 |

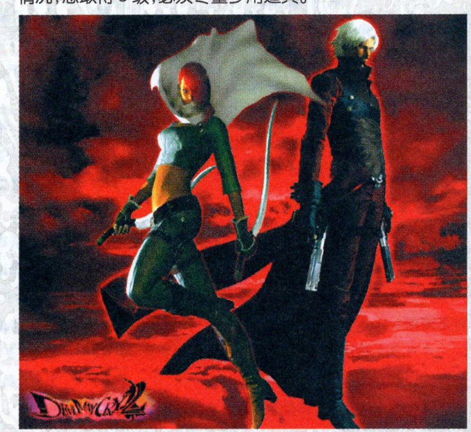
●STYLISH AVERAGE

这是对于 COMBO 的评价，即每次战斗所得分数的总和除以战斗次数，如果分数在 3.5–5 之间，即为 S 级。

| COMBO | 评价 | 得分 |
|---|---|---|
| S | SHOW TIME | 5 |
| A | ARE YOU READY | 4 |
| B | BINGO | 3 |
| C | COME ON | 2 |
| D | DONT WORRY | 1 |
| E | 没评价 | 0 |

●DAMAGE 与 ITEM USED

DAMAGE 是计算的该关玩家所被扣去的 HP，要取得 S 级必须一次都不能被对方击中。ITEM USED 是指道具的使用情况，想取得 S 级，必须尽量少用道具。



# 最终幻想战略版 ADVANCE

系统协力 /PEN 任务攻略 /HSU

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

GBA 发售日:2003 年 2 月 厂商:SQUARE 类型:S·RPG 媒体:卡带



## 系统介绍

### 标题画面

はじめから:重新开始

つづきから:继续,分别是从战场处开始和读取记录

カラーモード:颜色模式,有液晶 A、B 和电视 3 种模式。

### 城镇菜单

パブ: 酒吧。其中的选项依次为:打听情报、接受任务、中止任务、离开。

ショップ:商店。依次为:购入、卖出、离开。

モンスターバンク:怪兽银行,捕捉的怪兽可存放在这里。

プリズン: 监狱。依次为:保释、免罪(必须先保释)、离开。

カードキーパー:卡片交易所。依次为交易、谈话、离开,注意交换汇率会时常变动,所选交换卡片会在画面右上方显示汇率和法律顺序。

トレジャーハント:探索

### 按 START,显示菜单

编成:L 键改变显示属性,R 键按显示属性的大小排列。按 START 进入道具目录,再按 START 可进行道具分类。选定单位按 A 键, 左侧数据——いどう:移动,ジャンプ:跳跃,かいひ:回避,武器こうげき:武器攻击力,ぼうぎょ:武器防御力,魔法のつよさ:魔法威力,ぼうぎょ:魔法防御力,スピード:速度。右侧数据依次是:道具装备、能力改变、转职、脱离组织。某角色显示 In Jail 则表示在监狱中,需要保释。

クラン(党派):左边依次为:当前任务目录、完成任务记录(共 306 个)、党派势力图、任务道具、规则卡片、同盟党派

通信:使用通信电缆,可以进行道具交换、挑战等模式。

地名一览:可移动到所选择的地区。

システム:依次为保存、读取、选项、返回标题画面。

### 战斗系统

画面右上角(xh)为高度。在人物选单中:

いどう:移动(移动角色)

アクション:动作(选择行动)

たいき:待机(不动)

ステータス:数据(确认详细数据)

选择アクション后,たたかう:攻击,アイテム:道具。

### 在地图空地上按 START 键出现系统菜单

アクティブターン:查看单位移动顺序(也可直接按 L)。

クエスト确认:查看战场胜利和失败条件及任务的详细介绍。

ワールドロウ:世界法规,查看本次战场所使用的法规。

オプション:OPTION 选单。

バトルカラ逃げる:从战场逃出,任务以失败告终(有些任务不能使用)。

中断セーブ:记录并返回标题画面

### 世界法规一览

| 顺序 | 法律名 | 解释 |
|---|---|---|
| R1 | x最初が「ア」 | 禁用「ア」开头的 A 能力 |
| R1 | 冷属性禁止 | 禁用冷属性的魔法,武器 |
| R1 | 雷属性禁止 | 禁用雷属性的魔法,武器 |
| R1 | シェル禁止 | 禁用シェル魔法 |
| R1 | 毒禁止 | 禁用毒 |
| R1 | プロテス禁止 | 禁用プロテス魔法 |
| R1 | ソード禁止 | 禁用剑攻击 |
| R1 | ナイフ禁止 | 禁用小刀攻击 |
| R1 | HP 満タン禁止 | 禁止行动顺序一轮结束后,HP 还是满值 |
| R1 | HPいつも半分 | 禁止行动顺序一轮结束后,HP 在最大值一半以上 |
| R1 | 混乱禁止 | 禁用混乱魔法 |
| R1 | 炎属性禁止 | 禁用炎属性的魔法、武器 |
| R1 | ダメージ20↓ | 伤害必须低于 20 |
| R1 | ダメージ20↑ | 伤害必须高于 20 |
| R1 | 回复 50↑ | 回复 HP 必须高于 50 |
| R2 | 飞び道具禁止 | 禁用弓/刚弓/枪 |
| R2 | 狙う禁止 | 禁用狙う的 A 能力 |
| R2 | バーサク禁止 | 禁用バーサク魔法 |
| R2 | 骑士道禁止 | 禁止使用骑士道的 A 能力 |
| R2 | たたかう禁止 | 禁止攻击,可使用アビリティ |
| R2 | ダメージ50↓ | 伤害低于 50 |
| R2 | あやつる禁止 | 禁止成功使用あやつる的 A 能力 |
| R2 | 回复 100↑ | 回复高于 100 |
| R2 | ドン禁止 | 禁止不移动及待机 |
| R2 | 祈祷禁止 | 禁止使用祈祷的 A 能力 |
| R2 | レイピア禁止 | 禁止用レイピア攻击 |
| R2 | アイテム禁止 | 禁用道具 |
| R2 | 大剑禁止 | 禁止用大剑攻击 |
| R3 | ブレード禁止 | 禁止用ブレード攻击 |
| R3 | スロウ禁止 | 禁用スロウ |
| R3 | ダメージ50↑ | 伤害必须高于 50 |
| R3 | x最初が | 禁用以假名「カ」「ガ」开头的 A 能力 |
| R3 | チャージ禁止 | 禁用チャージ的 A 能力 |
| R3 | チャーム禁止 | 禁用チャーム |
| R3 | 乐器禁止 | 禁用乐器类型武器 |
| R3 | 枪禁止 | 禁用枪进行攻击 |
| R3 | 守护禁止 | 禁用守护的 A 能力 |
| R3 | 沉默禁止 | 禁用沉默魔法 |
| R3 | 呼び出す禁止 | 禁用呼び出す的 A 能力 |
| R3 | 盗む禁止 | 禁止成功使用盗む A 能力 |
| R3 | 袋だたき禁止 | 禁用コンボ |
| R4 | 水火土风禁止 | 禁用有这 4 种属性的 A 能力但可用属性武器攻击。 |
| R4 | 时魔法禁止 | 禁用[时魔法]的 A 能力 |
| R4 | カエル禁止 | 禁用カエル |
| R4 | 広刃剑禁止 | 禁止广刃剑攻击 |
| R4 | ダメージ100↑ | 伤害不能低于 100 |
| R4 | 回复 100↓ | 回复不能高于 100 |
| R4 | 范围禁止 | 禁用范围在 2 格以上的 A 能力 |
| R4 | ナックル禁止 | 禁用ナックル攻击 |
| R4 | 铳撃禁止 | 禁用铳撃的 A 能力 |
| R4 | 狙撃禁止 | 禁用狙撃的 A 能力 |
| R4 | 刀禁止 | 禁用刀攻击 |
| R4 | もの忘れ禁止 | 禁用もの忘れ |
| R5 | 全体禁止 | 禁止成功使用范围为全体的 A 能力 |
| R5 | 色魔法禁止 | 禁用白、黑、赤、青魔法 |
| R5 | ダメージ100↓ | 给与伤害不得高于 100 |
| R5 | 精霊魔法禁止 | 禁用精灵魔法的 A 能力 |
| R5 | 石化禁止 | 禁用石化 |
| R5 | 回复 50↓ | 回复 HP 不能高于 50 |
| R5 | 圣属性禁止 | 禁用圣属性的行动、A 能力,但允许武器攻击 |
| R5 | X最后がト | 禁用以假名「ト」「ド」结尾的 A 能力 |
| R5 | サーベル禁止 | 禁用サーベル攻击 |
| R5 | ソウル禁止 | 禁用ソウル攻击 |
| R5 | 狩り禁止 | 禁用狩り的 A 能力 |
| R5 | 骑士剑禁止 | 禁用骑士剑来攻击 |
| R5 | めたもる禁止 | 禁用めたもる的 A 能力 |
| R5 | 仕手禁止 | 禁用仕手的 A 能力 |
| R5 | ストップ禁止 | 禁用ストップ |
| R6 | HP 回复禁止 | 不能回复 HP |
| R6 | x最后が「ン」 | 禁用以假名「ン」结尾的 A 能力 |
| R6 | ヘイスト禁止 | 禁用ヘイスト |
| R6 | ST 异常禁止 | 禁止ステータス异常 |
| R6 | 技禁止 | 禁用除战技外所有技的 A 能力 |
| R6 | 术禁止 | 禁用除忍术外所有术的 A 能力 |
| R6 | 召唤禁止 | 禁用召唤魔法的 A 能力 |
| R6 | ン・モゥ爱护 | 不能对恩莫族有任何敌对行为 |
| R6 | ヴィエラ爱护 | 不能对精灵族有任何敌对行为 |
| R6 | モーグリ爱护 | 不能对莫古利族有任何敌对行为 |
| R6 | 人间爱护 | 不能对人族有敌对行为 |
| R6 | バンが爱护 | 不能对蜥蜴族有任何敌对行为 |
| R6 | 动物爱护 | 不能对怪兽有敌对行为 |
| R6 | まねっこ禁止 | 不能和前一行动单位有相同动作 |
| R7 | カード使用禁止 | 禁用反规则卡片 |
| R7 | 色魔法しばり | 魔法只能用[白、黑、赤、青] |
| R7 | めたもるしばり | 只可使用めたもる |

### 转职条件

#### 人类族

ソルジャー:初始职业

パラディン:战士的的 A 能力有 2 个

闘士:战士的的 A 能力有 2 个

シーフ:初始职业

忍者:小偷的的 A 能力有 2 个

白魔道士:初始职业

黑魔道士:初始职业

幻术士:白魔道士的 A 能力有 3 个,黑魔道士的的 A 能力有 5 个

青魔道士:白魔道士的 A 能力有 1 个,黑魔道士的 A 能力有 1 个

弓使い:初始职业

狩人:弓箭手的 A 能力有 2 个

#### 精灵族

弓使い:初始职业

アサシン:狙击手的 A 能力有 1 个,精灵使的 A 能力有 2 个

スナイパー:弓箭手的 A 能力有 2 个

フェンサー :初始职业

精霊使い:击剑手的 A 能力有 1 个,白魔道士的 A 能力有 1 个

赤魔道士:击剑手的 A 能力有 1 个

白魔道士:初始职业

召唤士:白魔道士的 A 能力有 2 个,精灵使的 A 能力有 2 个

#### 恩莫族

魔獣使い:初始职业

めたもる士:魔兽使的 A 能力有 5 个

セージ:魔兽使的 A 能力有 2 个,白魔道士的 A 能力有 3 个

白魔道士:初始职业

黑魔道士:初始职业

时魔道士:黑魔道士的 A 能力有 5 个

幻术士:白魔道士的 A 能力有 3 个,黑魔道士的 A 能力有 5 个

炼金术士:白魔道士的 A 能力有 3 个,黑魔道士的 A 能力有 5 个

#### 蜥蜴族

ホワイトモンク:初始职业

ビショップ:僧侣的 A 能力有 2 个

神殿骑士:僧侣的 A 能力有 2 个

ウォリアー:初始职业

竜骑士:剑士的 A 能力有 2 个

守护骑士:剑士的 A 能力有 2 个

グラディエーター:剑士的 A 能力有 2 个

#### 莫古利族

シーフ:初始职业

曲芸士:小偷的 A 能力有 2 个

カラクリ士:小偷的 A 能力有 2 个

黑魔道士:初始职业

时魔道士:黑魔道士的 A 能力有 5 个

动物使い:初始职业

モーグリナイト:动物使的 A 能力有 1 个

铳使い:动物使的 A 能力有 1 个

## 各个职业能力一览表

### 人类族

#### 1.ソルジャー(战士)

应急处理:回复一定 HP

パワーブレイク:减低攻击力

マインドブレイク:对方魔法能力下降

マジックブレイク:造成敌方 MP 伤害

スピードブレイク:造成敌方速度伤害

ギルぶんどる:伤害的同时得到钱

挑衅:使地方陷入バーサク状态

见ぶる:看到对方的隐藏装备

片手持ち:双手剑只需一只手

盾装备可能:可以装备盾牌

战士コンボ:必杀

#### 2.パラディン(游侠)

介抱:HP 和状态回复

守る:下回合武器魔法防御增加

かばう:下回合指定对象伤害

手加减:小伤害

武装解除:解除武器

降伏劝告:使敌人退出战场

セイントクモス:自身 4 方向攻击

ホーリーブレード:圣之力攻击

见切り:武器攻击无效

武器ぼうぎょUP:武器防御up
骑士コンボ:必杀

### 3.闘士

ラッシュ:攻击技可弹飞对方
ワイルドスイング:攻击技
ブースト:攻击技
ブリッツ:攻击技
空破斩:远距离攻击
波动圈:范围攻击
エアブラスト:风属性攻击
バックドラフト:火属性攻击
肉斩骨断:受到攻击回击1.5倍
ハメどる:空手入白刃
两手持ち:双手拿武器增加攻击力
斗士コンボ:必杀

### 4.シーフ(小偷)

铠を盗む:偷身体防具
盾を盗む:偷盾牌
アクセサリを盗む:偷饰品
兜を盗む:偷头部防具
武器を盗む:偷武器
ギルを盗む:偷钱
JPを盗む:偷JP
アビリティを盗む:偷能力
カウンター:受到攻击时反击
メンテナンス:使装备不受到破坏和偷盗
シーフコンボ:必杀

### 5.忍者

投げる:扔东西
木遁:忍术。附加不能移动
火遁:忍术。附加混乱
土遁:忍术。附加缓慢
金遁:忍术。附加暗黑
水遁:忍术。附加沉默
解咒:回复单体状态
忘却:单体A技能不能使用
濒死ヘイスト:濒死时呈加速状态
二刀流:使用2把刀(攻击次数2)
忍者コンボ:必杀

### 6.白魔道士

ケアル:1级HP回复
ケアルラ:2级HP回复
ケアルガ:3级HP回复
エスナ:回复异常状态
レイズ:复活
アレイズ:复活且满血
リレイズ:附加重生状态(死后自动复活)
ジェル:增加魔法防御
プロテス:增加物理防御
MPダーボ:MP消费加倍增加会心率
白コンボ:必杀

### 7.黑魔道士

ファイア:1级火焰魔法
ファイラ:2级火焰魔法
ファイガ:3级火焰魔法
サンダー:1级雷电魔法
サンダラ:2级雷电魔法
サンダガ:3级雷电魔法
ブリザド:1级冰冻魔法
ブリザラ:2级冰冻魔法
ブリザガ:3级冰冻魔法
魔法返し:反弹魔法攻击
属性强化:对方魔法攻击下降一级
黑コンボ:必杀

### 8.幻术士

プロミネンス:全体火焰攻击
テンペスト:全体雷攻击
フリーズブリンク:全体冰攻击
サザンクロス:全体圣攻击
スターダスト:全体石头攻击
ロードミーラジュ:全体水攻击
ソイルエビデンス:全体土攻击
ダークトルネード:全体风攻击
使用MP吸收:受到魔法攻击收为自己MP
消费MP半减:消耗的MP减半
幻コンボ:必杀

### 9.青魔道士

ゴブリンパンチ:攻击技。
マジックハンマー:减对手MP。
溶解液:使对手状态异常。
じばく:自爆
マイティガード:加魔法/物理防御。
ガードオフ:减对方魔法/物理防御。
ドラゴンフォース:单体加物理攻击
夜:全场地催眠攻击。
ツイスター:范围HP减半。
レベル3デフレス:等级是3倍数人防御下
マトラマジック:使对方HPMP互换
毒爪:毒攻击
ヘイストブレイク:减速攻击
くさい息:使状态异常。
にらみ:混乱攻击
死のルーレット:敌我随机一人死亡。
ドレインタッチ:吸血攻击
レベル?Sフレア:随机等级的倍数中魔法:
ホワイトウインド:范围HP回复。
天使のささやき:回复HP。附加重生状态。
MPすりかえ:使HP伤害转为MP的
免疫:不会状态异常
ラーニング:装备后受到魔物攻击能学会青魔法
青コンボ:必杀

### 10.弓使い(弓箭手)

ためる:蓄力。下回合攻击力up
足を狙む:命中后不能移动
腕を狙む:命中后不攻击
ハートを射拔く:必死攻击
不死升天:使不死族上路
狙い定める:必中(攻击减半)
ファストブースト:无视R能力连续攻击
ブラックアウト:暗黑效果攻击技。
失かわし:能装备弓
精神统一:攻击命中率up
弓コンボ:必杀

### 11.狩人(猎人)

ソニックブーム:范围攻击
追い扩う:对怪兽的防御追击
助言:会心率上升
急所を狙う:状态攻击
パラディンク:华丽的特技,可得大量JP
カウンタフォース:使怪兽不能使用A招数
アルテマショット:强力攻击技
サイドワインダー:对付怪物的强力招数
生け捕る:把怪物抓到牧场
リジェネーター:受到攻击后每回合回复HP
武器こうげきup:武器攻击力上升
狩りコンボ:必杀

## 精灵族

### 1.弓使(弓箭手)

ためる:蓄力。下回合攻击力up
足を狙む:命中后不能移动
腕を狙む:命中后不攻击
ハートを射拔く:必死攻击
不死升天:使不死族上路
狙い定める:必中(攻击减半)
ファストブースト:无视R能力连续攻击
ブラックアウト:暗黑效果攻击技。
失かわし:弓箭攻击无效
精神统一:攻击会心率up
弓コンボ:必杀

### 2.アサシン(暗杀者)

影缝い:让对方陷入停止状态
息根止:必死攻击
失声:让对方沉默
恶梦:催眠(可能附带死亡宣告)
恶寒:减速攻击
封印:石化攻击
忘却:陷入A技能不能使用状态
アルテマシア—:アルテマ攻击
失返し:返回弓箭攻击
仕手コンボ:必杀

### 3.スナイパー(狙击手)

连射:连射2箭
ポワゾンベーゼ:攻击附带毒效果
デスシクル:攻击附带死亡宣告效果
潜伏:隐身/行动后解除
魔弹の射手:同时伤害HPMP
アーマーを狙う:破坏防具
ウェポンを狙う:破坏武器
サイフを狙う:得到金钱
リジェネーター:行动时回复一部分HP
狙击コンボ:必杀

### 4.フェンサー(击剑手)

タイニーバグズ:附带毒效果
スタックランドー:减速攻击
チェックメイト:附带死亡宣告
スラストフェザー:攻击技
スワローテイル:自身中心范围攻击
ブルーバッション:消减MP
ハードインパルス:攻击技
ナイトホーク:长距离攻击
见切り:物理攻击无效
盾装备可能:可装备盾牌
突贯コンボ:必杀

### 5.精灵使い(精灵魔法师)

ファアウィップ:火属性魔法附攻击不能
アースヒール:HP回复
ホワイトフレイム:火属性HP回复
シャイニングエア:附带暗黑
ゲイジングエビル:附带混乱
ヘビーダスト:附带移动不能
スリッピイレイン:附带缓慢
プロパティシフト:随机改变对方状态
使用MP吸收:对方魔法攻击使用MP吸收
精灵コンボ:必杀

### 6.赤魔道士

バリア:武器魔法防御上升
ファイア:1级火焰魔法
サンダー:1级雷电魔法
ブリザド:1级冰冻魔法
ケアル:1级HP回复
スリプル:催眠魔法
ポイズン:毒魔法
连续魔法:连续使用2次魔法
キャッチ:可投掷道具
魔法のつよさUP:魔法攻击上升
赤コンボ:必杀

### 7.白魔道士

ケアル:1级HP回复
ケアルラ:2级HP回复
ケアルガ:3级HP回复
エスナ:回复异常状态
レイズ:复活
アレイズ:复活且满血
リレイズ:附加重生状态(死后自动复活)
ジェル:增加魔法防御
プロテス:增加物理防御
MPダーボ:MP消费加倍增加会心率
白コンボ:必杀

### 8.召唤士

ユニコーン:恢复HP和状态
イフリート:火属性召唤
ラムウ:雷属性召唤
シヴァ:冰属性召唤
キリン:HP回复
カーバンクル:附加魔法反弹
フェニックス:范围复活
マディーン:圣属性召唤
消费MP半减:消耗的MP减半
召唤コンボ:必杀

## 恩莫族

### 1.魔兽使

主要是控制各类与能力对应的怪兽。
濒死ヘイスト:濒死时呈加速状态
免疫:不会中状态攻击
魔兽コンボ:必杀

### 2.めたもむ士

可在战斗中变为相应怪兽。
MPすりかえ:将HP伤害转为MP的(MP为0时无效)
めたもるコンボ:必杀

### 3.セージ(贤者)

ドレイン:吸血攻击
ブライン:失明魔法
ウォータ:水攻击
エアロ:气动攻击
マレイズ:HP和战斗不能回复
ギガフレア:核融攻击
バイオ:生物术攻击附带毒效果
アルテマブロウ:アルテマ攻击
见切り:物理攻击无效
武器ぼうぎょUP:武器防御上升

### 4.白魔道士

ケアル:1级HP回复
ケアルラ:2级HP回复
ケアルガ:3级HP回复
エスナ:回复异常状态
レイズ:复活
アレイズ:复活且满血
リレイズ:附加重生状态
ジェル:增加魔法防御
プロテス:增加物理防御
MPダーボ:MP消费加倍增加会心率
白コンボ:必杀

### 5.黑魔道士

ファイア:1级火焰魔法
ファイラ:2级火焰魔法
ファイガ:3级火焰魔法
サンダー:1级雷电魔法
サンダラ:2级雷电魔法
サンダガ:3级雷电魔法
ブリザド:1级冰冻魔法
ブリザラ:2级冰冻魔法
ブリザガ:3级冰冻魔法
魔法返し:反弹魔法攻击
属性强化:对方魔法攻击下降一级
黑コンボ:必杀

### 6.时魔道士

ヘイスト:单体加速
クイック:使对象立刻行动
スロウ:单体减速
リフレク:附加魔法反弹
ストップ:单体停止行动

サイレス：单体沉默
グラビデ：HP减为1/4
グラビガ：HP减为1/2
濒死クイック：濒死时立即行动
时コンボ：必杀

**7.幻术士**

プロミネンス：全体火焰攻击
テンペスト：全体雷攻击
フリーズブリンク：全体冰攻击
サザンクロス：全体圣攻击
スターダスト：全体石头攻击
ロードミーラジュ：全体水攻击
ソイルエビデンス：全体土攻击
ダークトルネード：全体风攻击
使用MP吸收：受到魔法攻击吸为自己的MP
消费MP半减：消耗的MP减半
幻コンボ：必杀

**8.炼金术士**

アストラ：预防一次状态攻击
デス：必死术
メテオ：陨石攻击
ラスピル：MP吸收
フレア：核融攻击
ポイズン：使对方中毒
トード：青蛙术
魔法のつよさUP：魔法攻击上升
メンテナンス：使装备不受到破坏和偷盗
炼金コンボ：必杀

**蜥蜴族**

**1.ホワイトモンク（僧侣）**

里回し拳：自身4方向攻击
空破斩：远距离攻击
地裂斩：直线攻击
波动拳：远距离范围攻击
チャクラ：HP回复
苏生：复活
破邪：使不死系消失
圣印：状态回复
见切り：物理攻击无效
カウンター：受到攻击时反击
モンクコンボ：必杀

**2.ビショップ（主教）**

ケアルラ：2级HP回复
デスペル：状态回复
ホーリー：神圣术
バリア：武器魔法防御上升
ジャッジ：索取JP
ウォータ：水攻击
エアロ：气动魔法
ブレイク：石化魔法
魔法返し：反弹魔法攻击
消费MP半减：消耗的MP减半
祈祷コンボ：必杀

**3.神殿骑士**

アストラ：防御1次状态攻击
雄たけび：周围单位速度下降
ラスピル：伤害MP
气を练る：蓄力下回攻击UP
サイレス：沉默魔法
ソウルスフィア：范围攻击伤害MP
ヘイスト：加速魔法
ライフブレイク：与敌损失同样的HP
肉斩骨断：受到攻击时回击1.5倍
武器こうげきUP：武器攻击上升
近卫コンボ：必杀

**4.ウォリアー（剑士）**

应急处理：回复一定HP。
パワーブレイク：减低攻击力
マインドブレイク：对方魔法能力下降
マジックブレイク：造成敌方MP伤害
スピードブレイク：造成敌方速度伤害
岩碎破：攻击技（会损失HP）
疾风迅雷：无视对方R能力攻击：
ライフデジョン：使对方HP减为1/2
片手持ち：双手剑只需一只手
盾装备可能：可以装备盾牌
战士コンボ：必杀

**5.龙骑士**

ジャンプ：远距离攻击（要装备枪）
龙剑：HP吸收
龙ならし：使龙脱离战场
ファイアブレス：火吐息
サンダーブレス：雷吐息
アイスブレス：冰吐息
ドラゴンキラー：对龙系有特效
バンガブレス：バンガ族密传招数
龙の魂：受攻击时附加重生状态
龙骑士コンボ：必杀

**6.守护骑士**

はじきとばす：可弹开对手
メルトダウン：自爆
守る：下回合武器魔法防御增加
武装解除：解除对方武器
冬眠：回复状态
オーラ：附加魔法反弹和HP徐徐回复
パーフェクガード：下回合HPMP全回复
濒死バーサク：濒死时狂暴状态
武器ぼうぎょUP：武器防御上升
守护コンボ：必杀

**7.グラディェーター（魔剑士）**

ラッシュ：弹飞对手
ワイルドスイング：周边攻击
ブースト：减命中但伤害大
ブリッツ：加命中但伤害小
ファイアソード：火焰剑
サンダーソード：雷电剑
アイスソード：冰冻剑
アルテマソード：究级剑
ハメとる：空手入白刃
两手持ち：双手拿武器增加攻击力
魔剑コンボ：必杀

**莫古利族**

**1.シーフ**

铠を盗む：偷身体防具
盾を盗む：偷盾牌
アクセサリを盗む：偷饰品
兜を盗む：偷头部防具
武器を盗む：偷武器
ギルを盗む：偷钱
JPを盗む：偷JP
アビリティを盗む：偷能力
カウンター：受到攻击时反击
メンテナンス：使装备不受到破坏和偷盗
シーフコンボ：必杀

**2.曲艺士**

放り投げる：扔东西攻击
轮っか：附带停止效果
火炎ビン：附带狂暴效果
ボール：附带混乱效果
ダガー：附带攻击不能效果
スマイル：对方立即行动
ギル：造成的伤害一部分转为钱
キャッチ：可接掷道具
失返し：返回弓箭攻击
曲艺コンボ：必杀

**3.カラカリ士（金钱士）**

赤いゼンマイ：附带加速效果
青いネジ：附带dispel效果
绿の齿车：附带毒效果
银の门盘：附带暗黑效果
金の电池：附带回复效果
黒い块：附带死亡宣告效果
虹色の磁石：附带眠效果
黄色いバネ：附带魔法反弹效果
リジェネーター：行动时回复一部分HP
MPすりかえ：HP的损害转为MP的
バントラコンボ：必杀

**4.黑魔道士**

ファイア：1级火焰魔法
ファイラ：2级火焰魔法
ファイガ：3级火焰魔法
サンダー：1级雷电魔法
サンダラ：2级雷电魔法
サンダガ：3级雷电魔法
ブリザド：1级冰冻魔法
ブリザラ：2级冰冻魔法
ブリザガ：3级冰冻魔法
魔法返し：反弹魔法攻击
属性强化：对方魔法攻击下降一级
黑コンボ：必杀

**5.时魔道士**

ヘイスト：单体加速
クイック：使对象立刻行动
スロウ：单体减速
リフレク：附加魔法反弹
ストップ：单体停止行动
サイレス：单体沉默
グラビデ：HP减为1/4
グラビガ：HP减为1/2
濒死クイック：濒死时立即行动
时コンボ：必杀

**6.动物使い**

ウール100%：武器魔法防御上升
さばいて调理：完全回复HP
しっぽを振る：诱惑攻击
チョコボの暴走：直线攻击
カエルの歌：对方变青蛙
友达の绍介：随机召唤一头幻兽
またたび：使对方陷入狂暴状态
失かわし：弓箭攻击无效
动物コンボ：必杀

**7.モーグリナイト（莫古利骑士）**

アタック：可弹飞对手
ガード：武器魔法防御上升
ショット：远距离攻击技
アクセル：攻击技
レジスト：使状态攻击无效（1次）
チェック：检查敌人拥有的稀有物品
ヒール：HP+异常回复
アルテマチャージ：アルテマ攻击
濒死ヘイスト：濒死时呈加速状态
盾装备可能：使不能装盾的职业能装

**8.铳使い（枪手）**

ファイア弹：火焰攻击
サンダ弹：雷电攻击
ブリザ弹：冰冻攻击
コンフュ弹：混乱攻击
チャーム弹：诱惑攻击
ブライン弹：失明攻击
サイレス弹：沉默攻击
ストップ弹：攻击附带停止效果
精神统一：会心率上升
统击コンボ：必杀



## 序幕情节

庭院中，伙伴们分成两组，准备玩打雪仗的游戏。

“哇，这是什么嘛？这边的组里的家伙都很弱嘛，这样可是一点劲也没有啊！”

说话的是个神情轻佻的少年，说着他来到身形瘦弱的缪特面前，挑衅似的问道：“啊，缪特，今天没有和你的小熊在一起吗？”

缪特一时不知该如何回答。

“啊，是因为打雪仗怕把宝贵的小熊弄脏了吧？”一个脸上有雀斑的少年随声附和。

戴雪帽的孩子嘲笑道：“是妈妈送的宝贵的小熊啊，对吧？”

缪特身边的少年有些听不下去了，上前正欲阻止。

“干什么啊，转校生？”

“要你管，反正这家伙不会还嘴的。”

“性格像个小女生。”

正说着，一旁红发的女孩丽兹大声反驳道：“不要那样说，你这是性别歧视哦。”

“什……什么啊，丽兹。”

“你不喜欢那边的队伍吗？我和你交换好了。满意了吧，早点开始打雪仗吧！”虽是个女孩，但丽兹还真是有几分豪爽。

“你总该把名字告诉人家啊，到现在还被人家称作是‘转校生’！”

这个转校生就是本作的主人公，名字叫做马修。（玩家也可另行设定名称）

“对不起，马修！”缪特怯生生地说道。

“为什么要道歉啊？缪特没有做错什么！”马修对缪特的态度感到有些意外。

“老师，我们都准备好了，开始游戏吧。”随着丽兹的大喊，雪仗开始了。

实际上，这是一个熟悉战斗系统的机会，大家可以借此尽量了解游戏。

战斗停止，那些淘气鬼开始围攻缪特。

“我说，你们别这样！”

“我们不是好好的在打雪仗吗？”

“说得还真好听啊。刚才你们不是一直净围着缪特攻击吗？”

“缪特，你不要紧吧？”

“恩，没事……”

“看啊，缪特自己都说说没事呢！”

“当然，他要是有事的话你又想怎么样啊？”

缪特的额头破了，原来对方在雪团里面放入了石块！

“为了赢就可以不择手段么？你们真是太差劲了，就因为这样我才讨厌男生呢！”丽兹对这样的卑鄙手段感到十分气愤。

“说什么呢，你这个白头发女人！”对方有些恼羞成怒。

“你在说谁!？”丽兹真的生气了！

“你明明是染了头发了！你的头发原来是全白色的，对吧？”对方进逼不放，“喂，老太婆！别总是装了！”

老师来了的到来中止了吵闹，ライル、コリン、ギネス等被老师叫走了。

“谢谢！”缪特对今天帮助自己的马修很感激。

“我也讨厌别人欺负弱小，真是混蛋。”

“马修，你现在有事吗？”

“怎么？”

“我想去买本旧书……一起去吗？”

“对不起，今天不行，因为弟弟出院！”

“出院？你弟弟生病了？”

“身体不好，天生不能走路，经常到医院去。”

“哦，真可怜。”

“你想买什么书呢？”

HOW TO WIN

TV&PC GAME

“恩……不是很清楚，但是好像记载了很多魔法、怪物之类的东西。”

“拿上书到我家来玩吧，我想弟弟德内特一定也会开心的。”

“可以吗？”

“丽兹，你方便的话也一起来吧！”

“恩……好啊，今天也没有什么其他事情，我也去吧。”

“好的，就这么决定了。我家在哪儿知道吗？”

“那个墙壁是黄色的房子，对吧？”

“我买好书就去。”

“好的。我等着。”

街道上。

一个中年人喝得烂醉。

“真讨厌，白天就开始醉成这样！”

“这不是缪特吗，我是老爸西多大人啊！”原来这个酒鬼竟是缪特的爸爸。

“哎，我说缪特，你也和老爸我一起喝吧！”这家伙满嘴胡言乱语。

“我就不用了。老爸你能走吗？一个人回得了家么？”

“酒可是好东西啊，讨厌的事情全部都会忘记掉啊！”

“你明天能不能振作些呢？”

“是哦。再来一点，我就不喝啦！”每个酒鬼好像都爱说这句话。

“妈妈死了以后爸爸就一直那样，真难为情啊！”缪特对于父亲很无奈。

大家在街上分手，各自走向目的地。

马修家。

德内特：“你回来了，哥哥。好迟啊！”

“在学校打雪仗来着。”

“哥哥你总是被打中吧？”

“我只是不习惯雪啊。”

“因为哥哥没有运动神经啊。”

这时，缪特到来，平常只能在医院看书和打游戏机的德内特因为客人的到访显得很兴奋。

“缪特，书呢？”

“在这儿，旧书店的老爷爷也说不知道这本书的名字呢。”

“比想象的还要古老啊……”

“在这里打开吧，德内特也看得见吧。”

书打开了，但大家都看不懂里面的内容。

“根本不知道里面写的是什么，这种语言是魔法的咒语吗？”

“可能不全是骗人的，这个不是魔法阵吗？”

“原来是拉丁文吧。有修改的痕迹呢，后来有人加了注解。”

“真像是魔法呢。”

“如果我也能使用就好了。”

“德内特好像也很喜欢啊。”

“能够使用魔法的话，哥哥在运动方面也能更好吧！”

“别胡说啊！”

“哎呀，是事实嘛。”

“看了书之后我也常常想，如果书中的世界是真的就好了。”

“我可不喜欢，书啊什么的，都有固定架构啊。”

“那丽兹喜欢什么啊，不会是漫画什么的吧。”

“我喜欢游戏啊，用手中的剑和强大的怪物战斗多有趣呀！”

“什么样的游戏啊？”

“我的话就选择‘最终幻想’。”厂家的广告真是无所不在呀！

“时间不早了，差不多该回去了。”

“我也要回去了，那么再见，马修，明天学校见。”

“马修，缪特，今天玩得很开心。德内特，再见。”

“再见，丽兹姐姐。”

“我送你们出去。德内特，我去去就回来。”

“魔法……能用就好了……”

“德内特，到吃药的时间了，不吃药可不行哦。”

“知道了！”

大雪在夜色中飞舞，世界无声地发生了改变。

马修醒来，发现自己已经置身于一个完全陌生的世界。

“蜥，蜥蜴人！”看到身边形容古怪的行人，马修不禁惊呼。

“什么？小子！刚才你说什么呢？”对方因为马修的失言大为光火。

一个长着可爱猪脸的小动物站出来为马修解围，但他的解释显然未能奏效。

战斗展开，在莫古利的配合下，很快取得了胜利。

一个敌人用了回复道具，结果被法官发现，立即被送进了监狱！以后想要会见被捉走的犯人，就需要前往山丘都市スプロム。

事情告一段落，马修连忙向刚才帮助自己的莫古利道谢。从莫古利口中得知，此处名叫“シリル”，是イヴァルース王国众多城镇中的一个。听了进一步的解释，马修终于明白了，自己现在已经置身于游戏“最终幻想”之中。

双方做了自我介绍，莫古利的名字原来是莫弗兰。在他的带领下，马修见到了另外几名同伴。

就这样，马修与大家组成了小队，他的冒险之旅拉开了帷幕！



## 全任务攻略

**说明：**

A：任务一共分 4 种

1. 前面有把剑的任务 表示是需要进行战斗才能完成。

2. 前面是本笔记本的任务 表示需要派遣己方队伍成员去完成，任务的完成条件分为 3 种。

a. 经过一定天数，游戏里的表达是：××日经过。

b. 经过 N 次战斗，游戏里的表达是：××バート经过。

c. 击倒一定数量的敌人，游戏里的表达是：××敌倒。

上面所说的完成条件都是指大部队的行动，也就是说，大部队击倒了××个敌人后，派出去的人就会回报，任务的完成与否。

3. 前面是一面旗帜的任务 表示是解放任务，一般是派遣性的任务，也有少部分需要战斗的，任务完成后，该地区就得到解放。

4. 前面是队伍标志 表示是各个队伍间的争斗，都是战斗任务。

B：一些获得基本 QUEST ITEM 的任务是会反复出现的，比如“至高的金属”、“监狱脱出”，“王宫比武”，“联赛”等等。以后失败的任务还会出现，所以不必着急。

各个城有一些专属的任务，一些任务要在特定的月份才会出现，还有一些任务需要在 BAR 里得到情报后才能出现，各个任务的出现顺序是有一定的关联的，有的为承接性质，有的为因果性质。如果发现以下介绍的任务出现不了，可以看看有没有什么任务漏掉了。

## 主线任务／战斗任务

### QUEST1 药草とり

情报费用：300G

获得奖励：600G、AP40

任务地点：ルテチア峡

目标：药草收集

出现敌人：矮人×4、蝴蝶×1

### QUEST2 消えた论文

情报费用：900G

获得奖励：4000G、カイザーナツクル

任务地点：ルテチア峡

出现敌人：战士×2、弓箭手×3、白魔导士×1

禁忌：沉默

战斗后ヌーベス森林出现

### QUEST3 雪山につねてて

情报费用：600G

获得奖励：3600G、アトモスブレイト、AP40

仲间：クーバー加入

任务地点：ルテチア峡

出现敌人：：红犬×2、矮人×1

禁忌：冰魔法

完成以上几个任务后回到シリル街，老板谈起了最近各个队伍之间的竞争。

### QUEST 4 グリ ンウッド

情报费用：1200G

获得奖励：6000G、カーボンボウ、バーグラーソート

任务地点：ヌーベス森林

情节提示：卡修和丽兹相遇

出现敌人：弓箭手×1、蜥蜴僧侣×1、黑魔导士×1、斗士×1、盗贼×1

战斗胜利后，丽兹把夏拉介绍给卡修，经过一番，讨论她也认为现在身处的是 FF 的世界。但是和卡修不同的是，她很喜欢现在的世界，扔下一句我们还会再见的就离开了。

イルート沙漠出现。再次回到シリル街，莫古力和卡修又谈起了丽兹，卡修显得有些沮丧，莫古力安慰卡修：“别人是别人，自己的事情自己决定。”

### QUEST 5 沙漠的野兽

情报费用：1500G

获得奖励：7000G、ラーバスバア、エレー川

任务地点：イルート沙漠

出现敌人：怪兽×5

禁忌：小刀

象 SLAM 一样的怪物普通攻击无效，雷属性攻击则给他回复 HP。

### QUEST 6 ゆがめ川

情报费用：1500G

获得奖励：8000G、アトモスブレイト、フレードタン、80AP

一踏进河流，卡修被某种神秘的力量带进了一个遗迹，而树立在卡修面前的则是水晶……水晶里面的神兽问道：“近前的人，叫什么名字啊？”卡修报上名字后，那家伙说自己是水晶的守护兽，它坚持认为卡修对水晶有图谋，只好开打。

出现敌人：神兽×1 LV9 HP162、独眼怪×4

这场战斗只要打死神兽即可，但是劝各位先把边上的小家伙打死。然后用卡修的技降低神兽的速度，然后想怎么蹂躏他都可以。

之后水晶碎裂，缪特突然出现，但是很快就消失了。缪特已经不是原来的缪特，西多也不再是原来的西多了……

沙漠之都出现，此外莫古力一族可以使用“神兽”指令。众人前往沙漠之都，居民们都在讨论这次的法律强化事件。

回沙漠都市固定战斗发生。

获得奖励：9000G、グールソート、ククリ、R2アンチロウラ、40AP

出现敌人：守护骑士×1、斗士×1、幻术士×1、狩人×1、忍者×1

战斗后，西多终于出现了……并使用战斗法则想要带走 EZRUL，被他反用规则卡抵消了。

### QUEST 7 水晶的雨

情报费用：2100G

获得奖励：10600G、神鸣之衣、地龙之杖、最初[A]禁止、乐器禁止、40AP

出现敌人：怪兽×5

禁忌：祈祷、レービア

### QUEST 8 おたずね者お追え

情报费用：600G

获得奖励：2800G、火群之衣、40AP

仲间：神殿骑士加入（记得给他点装备）

出现敌人：炼金术士×1、龙骑士×1、弓箭手×1、盗贼×1

### QUEST 9 雪山的魔法使

情报费用：600G

获得奖励：4000G、水剑ラグガス、雷鸣的杖、40AP

任务地点：ルテチア峡

出现敌人：怪兽×3、黑魔×1、水晶柱×2

### QUEST 10 目ざめる山

情报费用：2400G

获得奖励：11400G、风花之衣、沉默禁止、STOP 禁止、80AP

出现敌人：アルテマ的结晶×8

缪特再次出现，原来缪特潜意识里不愿接受母亲已经死去的事实，使世界发生了扭曲，他本身也逃避现实世界来到游戏世界中。

战斗后，ンーモゥ族可以使用神兽指令！

### QUEST 11 ドロホロをさがぜ

情报费用：900G

获得奖励：3600G、净化之杖、アイスシールド、40AP

任务地点：シリル街

出现敌人：ドロホロ×1

### QUEST 12 沙漠的隐里

情报费用：900G

获得奖励：4200G、神鸣之衣、40AP

仲间：黑魔导士加入

任务地点：ルート沙漠

出现敌人：怪兽×5

### QUEST 13 魔力を密めた森

情报费用：1600G

获得奖励：12600G、ブラツトソート、ブラツグケーナ、スロウ禁止、道具禁止、40AP

任务地点：コリンコ绿林

出现敌人：盗贼×2、弓箭手×1、黑魔导士×1、时魔导士×1、召唤士×1、スナーバー×1

### QUEST 14 至高的レシビ

情报费用：1500G

获得奖励：7000G、ゲドスープ、モーニングスター、あやつる禁止、骑士道禁止、40AP

期限：25 日有效

任务地点：ローダ火山

出现敌人：怪兽×5

### QUEST 15 エメラルドの岩

情报费用：1800G

GG13600G、デイフエンダー、アルテミスの弓、冷属性禁止、あやつる禁止、40AP

任务地点：サリカ森林

这里碰到了缪特手下的魔导士，卡修坦言自己要让世界恢复本来面目。

出现敌人:神殿骑士×2、炼金术士×1、ビジヨツプ×1、枪手×1、ルーンシーカー×1

只需要打败ルーンシーカー就可以了,战斗后ナルガエ洞穴出现。

### QUEST 16 スプロム解放战

情报费用:400G

获得奖励:2400G、ファルイオン、ブラツクケーナ、40AP

任务地点:スプロム山岳都市

出现敌人:ボルゾイクラン×3

### QUEST 17 テミルの白花

情报费用:200G

获得奖励:1600G、テミルの白花、火群之衣、25 日内完成、40AP

任务地点:キーザ平原

出现敌人:怪兽×5

### QUEST 17 魂集まる场所

情报费用:3000G

获得奖励:15000G、プラチナアーマー、ダイアヘルム、ブレード禁止、チヤージ禁止、80AP

任务地点:ナルカエの洞穴

情节提示: 魂一直把马修引到水晶的所在地,守护兽又一次出现。

出现敌人:龙×3、守护兽×1 (HP255)

击败守护兽就可以过关。

出来遇到缪特的魔导士,缪特也随之出现。缪特的精神已经错乱了,他迷失了自己,想要找死去的妈妈。

战斗后,バンガ族可以使用神兽指令,贸易港バグーバ出现到那里会遇到莫古的妹妹。之后ヤクトドルーサ出现,前往那里发生固定战斗。

### QUEST ヤクト的捕物贴

获得奖励:16000G、白袍、レストアエツジ、时魔法禁止、枪禁止、40AP

战斗后グテグス山脉出现。然后马修就可以回贸易港バグーバ,用这次的奖金帮莫古的妹妹修好了弄坏的船。

### QUEST 18 おたずね者を追え

情报费用:900G

获得奖励:4600G、生け花セツト、アースシールト、40AP

仲间:青魔导士加入

任务地点:ヌーベスの森林

出现敌人:僧侣×1、佣兵×1、黑魔导士×1、白魔导士×1

### QUEST 19 指轮おとしました

情报费用:900G

获得奖励:5200G、魔法戒指、ラーバースビア、40AP

期限:15 日内完成

任务地点:ユレー川

出现敌人:怪兽×5

### QUEST 20 赏金カセギ

情报费用:3300G

获得奖励:17200G、ハードブレーカ、セイブザグイーン、雷属性禁止、回复 50 以下、40AP

任务地点:接任务后,出现的部队

出现敌人:バラディン×1、セージ×1、赤魔导士×1、黑魔导士×1、时魔导士×1、斗士×1

战斗后ジエラウツト沙漠出现。

### QUEST 21 黄金沙时计

情报费用:2400G

获得奖励:18000G、黑袍、STOP 禁止、回复 100 以上、40AP

任务地点:ジエラウツト沙漠

这里遇到了丽兹的同伴夏拉,很快丽兹也出现了。战斗中,马修问丽兹愿不愿意回到过去的世界,丽兹却说同样的问题她不想回答第 2 遍。马修认为缪特不愿意回到过去的世界,他能够理解,但是丽兹为什么不愿意呢?丽兹似乎被说中了心事,喝道:“这和你没关系!”

出现敌人:曲芸士×1、炼金士×1、カラクリ士×1、时魔导士×1

任务结束后隐里ミエスカデ出现,回到贸易港会遇见エゼル。

### QUEST 22 救援邀请

情报费用:1500G

获得奖励:7800G、ジエウエース、R3 抵消、广刃剑禁止

任务地点:コリング绿林

这次的任务竟然是救丽兹,战斗吧!

### QUEST 23 あて逃げ再び

情报费用:1000G

获得奖励:7000G、ゴツトハント、ローエグリン、飞行道具禁止、沉默禁止、40AP

任务地点:ヤグトトルサ

出现敌人:盗贼×1、青魔导士×1、忍者×1、枪手×1、赤魔导士×1、黑魔导士×1

### QUEST 24

火灾发生 400G 3600G スプリンクラー 火轮杖 10 日内 40AP

任务地点:シリン

怪兽×4

前往隐里,JUEDGE 为了抓捕卡修不分青红照白要把莫古抓进监狱,马修挺身而出。

### QUEST 一齐调查

出现敌人:神殿骑士×2、枪手×1、モグリナート×2、セージ×1、パラディン×1

战斗后,西多出现了,他要把马修一行人带走。马修不想连累大家,但是西多不容分说,把整个队伍都带到了监狱。

监狱里,马修承认自己毁坏了 3 块水晶。西多喃喃自语道:“破坏了水晶,就毁灭了这个世界……”“能回到原来的世界吗?难道没有其他的方法吗?”马修问西多。“我也不知道!”西多的回答令马修很沮丧。“水晶保护这个世界的平衡,水晶破坏了,这个世界也就毁灭了……也许随着时间的推移,你能忘记原来的世界吧。”

“忘记原来的世界?”

“根据情报,你拥有强大的力量。在这里,你能得到权利、金钱、地位、朋友,这些都有了,你还奢望什么呢?”

“……”

“如果你的问题消失了,缪特也会很高兴的!”

说话间,水晶的力量又出现了!

### QUEST 神兽エグセテス

情报费用:19600G

获得奖励:ソリンシエプ、タイアヘルム、ナツクル禁止、ドン禁止、80AP

出现敌人:バブズ、エクセデスの实×8

“这个世界是一个逃避不能的地方?”

“缪特……因为他母亲死了……”

“那也不应该回到过去的世界啊!”

“你认为逃避的缪特会开心吗?”

“愿不愿意回去是王子自己决定的!”

“还记得吗?西多!那天,在村子里,喝醉的你看缪特时候痛苦的表情。”

“我……不记得了,我不记得那样的世界。我是イウアリース的裁判长——西多!不是其他的什么鬼东西!”

“你真的忘记了田舍村吗?”

把所有的果实全部破坏,不要伤害バブズ。战斗后,出现的竟然是一身田舍村打扮的缪特。

“我要喝酒——”

“妈妈死了……真讨厌!”

“那个醉鬼就是我?是啊……是这样的,那个才是真正的我。她死后,我的任务就是每天喝酒……”

“女王死了?”

“西多要的是现在裁判长一般的我,他不愿相信我所讲的他母亲的死。”西多很痛苦,“把那些不应当抓来的人都放了!”

这里的战斗结束后,ウエーラ族可以使用”神兽“的指令了。

出城时,王后派了新的侍从レドナ来照顾缪特。西多宣布裁判协会和王宫脱离关系,成为独立组织。ラテドナ湿地出现。

### QUEST 25 世纪大发现

情报费用:4200G

获得奖励:20400G、リフレクトメール、宫水之杖、石化禁止、袋だたき禁止、40AP

任务地点:ウラドナ湿地

出现敌人:盗贼×2、斗士×2、ビジヨプ×2

战斗后ゴトランゾ热沙出现。

### QUEST 26 挑战状

情报费用:900G

必要条件:交涉 LV4

获得奖励:4200G、スバークシユーズ、アトモスプレート、40AP

期限:25 日内

遇到バハラ队后,选择第 2 项,战斗展开。

出现敌人:黑魔导士×1、白魔导士×1、弓箭手×1、盗贼×1、佣兵×1

### QUEST 27 沙漠に人の波

情报费用:4200G

获得奖励:21400G、宫水之杖、黑袍、炎属性禁止、全体禁止、40AP

任务地点:ゴトランゾ热沙

这里碰到了ドナツド,但是他却叫人来抓马修然后就跑了..

出现敌人:僧侣×1、用兵×2、守护骑士×1、龙骑士×1、ビジヨプ×1、グラデイエター×1

战后デラーラ沙丘出现。

### QUEST 28 续みつめていたい

情报费用:900G

必要道具:アイリマン的妖目

获得奖励:4600G、フレームタン、ウエスバン、50AP

期限:25 日内

任务地点:シリル街

出现敌人:怪兽×3、幻术士×1

### QUEST 29 レイウン的挑战状

情报费用:1200G

获得奖励:6400G、火轮杖、戴亚铠甲、40AP

任务地点:キーザ平原

出现敌人:レイウン×2

### QUEST 30 山兽

情报费用:1800G

获得奖励:9000G、マンドラグラ的根、スバークシーイズ、道具禁止、レービア禁止、40AP

任务地点:グデルス山脉

出现敌人:怪兽×5

### QUEST 31 おたずね者追

情报费用:2400G

获得奖励:18000G、宫水之杖×2、R5 抵消、最终ト禁止、40AP

任务地点:ウラドナ湿地

出现敌人:神殿骑士×1、弓箭手×1、龙骑士×1、召唤士×1、ビジヨプ×1

### QUEST 32 音なしの沙

情报费用:4500G

获得奖励:22600G、龙剀、最初[カ]禁止、まねつこ禁止、80AP

レドナ又出现了……在水晶边,眼看レドナ就要对马修下毒手,西多即时出现。

“不行,在这里使用你的力量的话,会破坏水晶的!”

“是啊,那就不能使用那个力量了……”

“马修,快走,你是赢不了他的!”

“最后的水晶……我不能走!”

出现敌人:レドナ××、精灵×2、神殿骑士×2

“レドナ……绝对赢不了,是什么意思?”

“你,是不可能赢我的!”

“哦?”

“你是绝对赢不了我的!”

“你这个家伙!”

……

“胜不了你……为什么会这样!如果像西多那样说的话,我的力量……”

“我说过了,你赢不了我,就是这样!”

レドナ要对马修下手了。

“你忘记了规则!レドナ!”西多说着,对レドナ出了张红牌……战斗结束。

“结束了吗?”

“结束了……你们赢了!”

“怎么样?回到外面去吗?”

“不,最后的水晶还在那里!”

最后的水晶就在眼前,守护兽也出现了。

守护兽变成了人形,竟然是丽兹!

“已经可以了,不要再前进了!”

“丽兹?”

“由我留在这里!”

“这可不行!”

人形一变,变成了弟弟ドナツド。

“哥哥——这个世界里勇士和怪物使用了好多好多的魔法啊!比田舍村好玩过了!”

人形变成了缪特……

“回到过去的世界干什么呢?”

“缪特!”

“马修的爸爸也回去吗?”

“!”

“爸爸和妈妈都受伤了,我和你其实是一样的!”

“我也喜欢这里,但是……”

最后出现在马修面前的是他自己。

“很强啊!马修,你们都很强!”

“我一点也不强,你给我消失!你这个神兽,我要回到原来的世界!!”

出现敌人:神兽×1、幻化人形×4

战斗后水晶又一次崩坏了,女王出现。

“你是谁?”

“她就是王后!”

“你就是缪特的妈妈?”

“缪特希望这个世界,缪特还需要我,所以让这个世界继续残留,这都是缪特自己的愿望!”

战斗后,人类种族可以使用[神兽]指令。

回到沙城,莫古说每年都会有像宫廷进献的日子,于是马修决定利用这个时机进入宫殿。

マテリア森林出现。

### QUEST 33 密境探险

情报费用:1500G

获得奖励:忍衣、セイブザクイーソ、ドン禁止、シエル禁止、40AP

任务地点:ゴトランゾ热沙

出现敌人:怪兽×4

ヤグトアーリー出现。

### QUEST 34 王国期的遗迹

情报费用:1500G

获得奖励:7000G、风花的衣、ブレームロツト、もの忘禁止、色魔法禁止、40AP

期限:25 日内

任务地点:ナルガエ洞穴

### QUEST 35 雪的妖精

情报费用:1800G

获得奖励:9000G、ツイソボウ、狙击禁止、HEST禁止

期限:20日以内

出现敌人:怪兽×2、精灵×1

### QUEST 36 リッツ共同战线

情报费用:570G

获得奖励:4600G、岩兽之枪、枪击禁止、80AP

期限:25日内

出现敌人:怪兽×3

### QUEST 37 おたずね者追

情报费用:1710G

获得奖励:13600G、ロンエングリン、トールロツド、动物爱护、もの忘禁止、40AP

任务地点:ジエラウヲツド沙漠

出现敌人:モグリナート×1、时魔导士×1、曲芸士×1、僧侣×1、勇者×1、盗贼×1

### QUEST 38 ヌベス山森战役

情报费用:950G

获得奖励:7000G、魔法指环、神明衣、呼出禁止、石化禁止、40AP

任务地点:ヌーベス山森

### QUEST 39 咒わわた花嫁

情报费用:950G

获得奖励:8200G、40AP

任务地点:イルート沙漠

出现敌人:怪兽×1

### QUEST 40 おたずね者を追え

情报费用:2850G

获得奖励:22600G、最后的服、R6禁止抵消、40AP

任务地点:ヤグトアーリー

出现敌人:アサシン(暗杀者)×1、グレディエダー×1、斗士×1、龙骑士×1、弓使×1、幻术士×1

### QUEST 41 ルテチア峡战役

情报费用:760G

获得奖励:6000G、40AP

任务地点:ルテチア峡战役

出现敌人:弓箭手×1、黑魔导士×1、时魔导士×1

### QUEST 42 プリン大发生

情报费用:1710G

获得奖励:13600G、40AP

任务地点:サリカ森

出现敌人:SLAM×5

### QUEST 43 异国的ソ トマン

情报费用:3600G

获得奖励:18000G、チリジラデン

任务地点:デライラ沙漠

出现敌人:ソートマスター×1

### QUEST 44 マテリア晶石采取

情报费用:4800G

获得奖励:23400G、40AP

"ドツナド在附近吗?"

"ドツナド果然是你!"

ドツナド掏出了晶石,"哥哥,你好厉害啊!让我见识一下吧!"

"把水晶给我!"

"你是要把晶石当成供品给缪特吧?"

"……"

"用它来做什么呢?"

"把晶石给我!"

ドツナド把晶石摔得粉碎。

"ドツナド你这是做什么?"

"我绝对不会允许你让世界恢复原样的!"

王宫ベルベニア出现。

### QUEST 45 沙漠的バラ

必要条件:生花セツト

情报费用:1900G

获得奖励:ブルーローズ、40AP

期限:15日内

任务地点:ゴドランゾ热沙

前往王宫ベルベニア。

### QUEST 赠物の日

获得奖励:25000G、80AP

出现敌人:练金术士×1、グラデエーター×2、モグリナート×1

之后同レドナ的战斗只需要撑过4回合左右就可以了,西多及时赶到!

### QUEST 46 神秘的矿脉

情报费用:3230G

获得奖励:26200G、40AP

出现敌人:セージ×1、曲芸士×1、モグリナート×1、青魔导士×1、动物使×1、僧侣×1

回到王宫发生剧情。

### QUEST 47 脱走お助け

情报费用:950G

获得奖励:7000G、40AP

期限:25日内

任务地点:山岳都市

### QUEST 48 王宫ト ナメント

情报费用:950G

获得奖励:7000G、40AP

任务地点:王宫

出现敌人:龙骑士×1、パラデーン×1、守护骑士×1、幻术士×1、セージ×1

### QUEST 49 洞穴行方不明

情报费用:2280G

获得奖励:18000G、40AP

期限:25日内

任务地点:ツァボラ洞穴

出现敌人:怪兽×4、石像×2

### QUEST 50 盗まれたスク ブ

情报费用:1140G

获得奖励:9000G、25日内

任务地点:山岳都市 40AP

出现敌人:佣兵×1、僧侣×1、盗贼×2、ファンサー×1

### QUEST 51 オアシスのカエル

情报费用:900G

获得奖励:4600G、40AP

任务地点:沙漠之都

出现敌人:蛇怪×3

### QUEST 52 ボルツ的最后之日

必要条件:战斗LV12以上

情报费用:950G

获得奖励:7200G、40AP

出现敌人:白魔导士×1、斗士×1、僧侣×1、弓箭手×1

### QUEST 53 ごめんね仇の友

情报费用:2700G

获得奖励:13600G、40AP

任务地点:ディーテ广原

出现敌人:魔物×1

### QUEST 54 王宫魔道大赛

情报费用:1500G

获得奖励:7000G、40AP

期限:15日内

出现敌人:青魔导士×1、黑魔导士×1、白魔导士×1、赤魔导士×1

### QUEST 55 密猎者たち

情报费用:1520G

获得奖励:11400G、40AP

期限:25日内

出现敌人:弓箭手×2、狩人×2、枪手×2

### QUEST 56 王宫水泳大会

情报费用:1500G

获得奖励:7000G、40AP

期限:15日内

出现敌人:龙骑士×1、白魔导士×1、弓箭手×1、グラデーエーター×1

### QUEST 57 レジダンス

情报费用:1200G

获得奖励:6000G

期限:25日内

战斗前对方会问你要一个凤凰之尾来救助同伴,给他一个的话可以直接完成任务。

### QUEST 58 密输グラン追

情报费用:2700G

获得奖励:13600G、陆行鸟的皮

期限:40日内

出现敌人:木箱×2、狩人×1、魔兽使×1、魔兽×2、箱子×2

### QUEST 59 ゴ配达します

情报费用:2400G

获得奖励:11400G、40AP

出现敌人:动物使×1、枪手×1、佣兵×1、勇士×1、弓箭手×1

### QUEST 60 さまようもの

情报费用:2400G

获得奖励:11400G、40AP

任务地点:隐里

出现敌人:菜刀×3

### QUEST 61 脱走助

情报费用:950G

获得奖励:7000G、40AP、ヘルジエのカキ

期限:25日内

任务地点:山岳都市

出现敌人:守护骑士×2、神殿骑士×2

### QUEST 62 恶巢

必要条件:ヘルジエのカキ/战斗25级

情报费用:2850G

获得奖励:22600G

出现敌人:精灵使×1、白魔导士×1、ビジョブ×1、カラクリ×1、黑魔导士×1、时魔导士×1

战斗后获得ヤグトヘルジエ。

### QUEST 63 ゆめは见ない

必要条件:ルンバ的冒险草稿

情报费用:2100G

获得奖励:10000G、50AP

### QUEST 64 スケブどろぼう

情报费用:3600G

获得奖励:18000G スケツチブツク、40AP

出现敌人:盗贼×3、弓箭手×1、魔物×1

### QUEST 65 カドアン治安维持

情报费用:1500G

获得奖励:8200G、40AP

任务地点:沙漠之都

### QUEST 66 おたずね者を追え

情报费用:9000G

获得奖励:45000G

任务地点:ヤグトヘルジエ

出现敌人:暗杀者、赤魔导士×1、スナーバー×1、枪手×1

### QUEST 67 ミスルリ发掘队

情报费用:1500G

获得奖励:7000G、ミスルリ银、40AP

出现敌人:曲芸士×1、幻术士×1、セージ×1、ファンサー×1

### QUEST 68 龙のめざめ

情报费用:4500G

获得奖励:22600G、40AP

出现敌人:龙×4

### QUEST 69 龙眼的ルビ

情报费用:2200G

获得奖励:16000G、龙眼のルビー、40AP

任务地点:贸易港バグーバ

出现敌人:弓箭手×1、狩人×1、青魔导士×1、魔兽使×1、龙×2

### QUEST 70 イエロバラズ

情报费用:400G

获得奖励:2400G、20AP

期限:25日内

出现敌人:弓箭手×1、フエンサー×1、グラディエーター×1、勇者×1

### QUEST 71 ブルジニアス

情报费用:400G

获得奖励:2400G、20AP

期限:25日内

出现敌人:时魔导士×1、黑魔导士×1、炼金术士×1、白魔导士×1

### QUEST 72 龙的助力

必要条件:龙眼のルビー

情报费用:6300G

获得奖励:31600G、40AP

期限:25日内

任务地点:デラーラ沙丘

出现敌人:龙×3、龙骑士×2

战斗后オズモーネ平原出现。

### QUEST 73 强者よきたね

情报费用:7200G

获得奖励:36000G、40AP

期限:10日内

任务地点:オズモーネ平原

出现敌人:龙骑士×1、炼金术士×1、パラデーン×1、莫古力骑士×1、召唤士×1

### QUEST 74 ブラウンラビッツ

情报费用:600G

获得奖励:2400G、20AP

期限:25日内

出现敌人:召唤士×1、ファンサー×1、弓箭手×1、白魔导士×1

### QUEST 75 やさしき调

情报费用:3300G

获得奖励:16000G、歌姬的三炫琴、40AP

期限:25日内

任务地点:マテリア森林

出现敌人:魔物×4

### QUEST 76 ホウイトグボズ

情报费用:1500G

获得奖励:7000G、20AP

期限:25日内

出现敌人:盗贼×1、动物使×1、枪手×2

### QUEST 77 グランリグ决胜

情报费用:3000G

获得奖励:22600G、80AP、人间爱护

期限:25日内

出现敌人:召唤士×1、精灵使×1、スナーバー×1、暗杀者×1

### QUEST 78 新アンチロウ

必要条件:经常去卡片商店和天才卡片制作师聊天后出现。

情报费用:6900G

获得奖励:34000G、琥珀 40AP

期限:25日内

任务地点:シエンナ峡谷

出现敌人:忍者×1、守护骑士×1、スナーバー×1、枪手×1、时魔导士×1、赤魔导士×1

### QUEST 79 毛皮肉店

情报费用:3600G

获得奖励:18000G、ターガー一的毛皮、25日内、40AP

任务地点:贸易港

出现敌人:盗贼×2、弓箭手×1、狩人×1、枪手×1

### QUEST 80 炎之刻印

必要条件:要完成カドアン解放后才出现。

情报费用:570G

获得奖励:4600G、炎之刻印、40AP

任务地点:ローダ火山

出现敌人:莫古力骑士×3、魔物×1

### QUEST 81 水之刻印

必要条件:在隐里打听到3贤者的事情后出现。

情报费用:3600G

获得奖励:18000G、水之刻印、40AP

任务地点:ナルガエ洞穴

出现敌人:莫古力×3、史来姆×1

### QUEST 82 风之刻印

必要条件:在隐里打听到3贤者的事情后出现。

情报费用:3600G

获得奖励:18000G、风之刻印、40AP

任务地点:コリング绿林

出现敌人:莫古力骑士×3、龙×1

### QUEST 83 地之刻印

必要条件:在隐里打听到3贤者的事情后出现。

情报费用:3600G

获得奖励:18000G、地之刻印、40AP

任务地点:アーせん平原

出现敌人:莫古力骑士×3、死灵×1

### QUEST 84 赤之翼

必要条件:魂石

情报费用:2900G

获得奖励:22600G、死神之衣、40AP

任务地点:サリカ森林

出现敌人:莫古力骑士×2、守护骑士×2、バラーデン×1

### QUEST 85 灰の塔迹

获得奖励:0G、知的セフィル、30AP

任务地点:コリングの森

出现敌人:魔物 *5

### QUEST 86 アーセン合战场

获得奖励:0G、知的セフィル、40AP

任务地点:アーセン平原

出现敌人:弓使 *2、斗士 *1、龙骑士 *1、ファンサー*1

### QUEST 87 魔龙のいた遗迹

获得奖励:50AP、チョクボの卵

任务地点:デライラ

出现敌人:龙 *4、魔物 *2

### QUEST 88 サリカの古砦

获得奖励:60AP

任务地点:サリカ

出现敌人:守护骑士 *2、时魔道士 *1、白魔道士 *1

### QUEST 89 リネと双剑

获得奖励:0G、40AP、力的セフィル

任务地点:イルート沙漠

出现敌人:莫古力骑士 *2、枪手 *1、动物使 *1、时魔道士 *1

### QUEST 90 逃げた魔兽

情报费用:600G

获得奖励:8800G、炎之刻印、40AP

期限:20 日内

出现敌人:魔兽 *4

前往ディーテ广原,发生特定剧情。

### QUEST 向琥珀之谷前进

出现敌人:怪兽×5

战斗后シエンナ峡谷出现。

### QUEST 丘越

获得奖励:28600G、正宗

出现敌人:暗杀者×1、弓箭手×1、召唤士×1、精灵使×1、フエンサー×1、丽兹

前往琥珀谷。

### QUEST 王族之谷

出现敌人:暗杀者×1、忍者×1、炼金术士×1、幻术士×1、枪使×1

之后和女王决战。

出现敌人:神兽×2、女王

战胜之后,女王变身,战斗继续。

出现敌人:神兽×2、女王

注意她会一招随机改变 WORLD RAW 的招数,大家把规则卡都用上吧,反正是最后的战役了!

### 结尾欣赏

雪花从天空飘落,这似乎预示着整个依瓦利斯正在发生神秘的变化。

夏拉:"怎么会下雪了呢?"

丽兹:"世界就要恢复原状了!在世界改变的那天,也下着这样的雪……马修,真是了不起呀!"

望着眼前无边无际的高原,丽兹知道不久之后就要与这个幻想国度永远分别,自己又将回到充满烦恼的现实之中去面对平淡乏味的生活以及那羞于见人的满头白发。

"白发有什么不好呢?我也是白发呀!"夏拉对于丽兹的心情有些难以理解。

丽兹感叹道:"瓦拉族的头发是多么漂亮啊!而我,终究不过是一个平凡的人类!"

夏拉:"丽兹是深受瓦拉族喜爱的女孩呢!白色是精灵中最美的颜色,而丽兹正是被精灵选中的人呀!"

丽兹:"真的吗?"

夏拉的话打动了丽兹,或许以前的烦恼真的有些多余呢!

"丽兹呀,你的笑颜可以抚慰你母亲的心,而你的悲伤同样会令你的母亲流泪!"作为曾经并肩战斗的朋友,夏拉告诫丽兹。

丽兹:"夏拉……"

夏拉:"看吧,丽兹,你的秀发会像这雪一样洁白,那是比瓦拉族更为美丽的白发!"

泪光在丽兹的眼中闪动,雪仍在下,离开的时间终于到了。

夏拉没有再说什么告别的话语,只是默默地跟在丽兹的身后,或许真正的离别表面上看来就是如此的平淡,一切已尽在不言之中!

王宫。

巴布斯远远望见了西多、马修以及莫弗兰的身影:"西多大人!怎么王子没有跟你们一起回来?"

马修神情沮丧,"他莫名其妙的消失了!"

巴布斯大惊失色,西多在一旁劝道:"马修对此也是一无所知呀!修特的愿望破灭了,他一定会回到这里的。"

巴布斯:"王子……可这个世界还是存在呀!"

一个声音从遥远的地方传来:"巴布斯,爸爸还有马修,我回来了!"接着,缪特手捧"最终幻想"从天而降。

"王子!"看到缪特归来,最高兴的就是巴布斯。

"让你担心了,巴布斯!我很好!"缪特也很重视这位一直陪伴着自己的朋友。

"我已经向妈妈道别了,她要我以后好好照顾爸爸!"缪特的目光投向西多,那里面蕴藏着复杂的情感。

"是吗?……"西多若有所思。

"一起回去吗?"马修问,随即又补充道:"当然不用操之过急,我们不妨慢慢来!"

"一定要回去!"看来缪特已经下定了决心。

"看来没时间和大家道再见了,连声谢谢也来不及说!"马修有些遗憾。

站在一旁的莫弗兰说道:"这件事就交给我好了,我会代表马修向大家表达心意!"

"谢谢你,莫弗兰,我能有今天真是多亏了你呢!"这句话出自马修的肺腑,他由衷地感谢这个小小的伙伴。

离别在即,缪特显得有些依依不舍:"或许我会忘掉巴布斯吧……"这显然是他最不情愿的事情。

"王子即使忘记了我,但我却会永远记住王子,因为我是你的仆人嘛!"巴布斯的话语中充满了真诚!

"谢谢,巴布斯,我离去之后,依瓦利斯也许就会彻底消失了。"

西多忽然打断了缪特的话:"这样如何?依瓦利斯是由于我们的愿望而诞生,也将因为我们的愿望而恢复。如果真是这样的话,只要我们一心希望这个世界中的人们能够继续生存下去,不就行了吗?也许我们不会再次回到这里,但巴布斯他们却可以永远幸福地生活下去!"

是呀,只要献上众人最美好的祝福,奇迹终究会发生!

酒馆中,德内特也在与朋友告别。"再见了,在这里的日子真的好开心!"

一切逐渐消逝在风中,静谧中流露着几许悲凉……

故乡的小镇。

丽兹恢复了原本的一头白发,和同学一起走在大街上。

"丽兹的头发怎么变成了雪一样的白色呢?是像以前染过了吗?"同学好奇的问道。

丽兹没有正面回答,只是俏皮地反问:"你觉得我将头发染成绿色,怎么样呢?"

"真的?这次你可要说到做到啊!"

两个人越说越开心,向着远处走去。

西多和两个朋友在酒馆前停住步伐,"去喝两杯怎么样?"西多建议道。

"你不怕你儿子生气吗?"同伴劝阻道。

"哈哈,没关系,下班回来喝上一杯,小事一桩嘛!"这家伙真是旧习难改呀!

庭院中。

一个小孩来到德内特的身边,问道:"德内特,'最终幻想'那款游戏你玩了吗?有什么办法可以战胜阿特拉梅力克呢?"

"可以使用 MINDBREAK 与二刀流呀!"德内特很有把握地回答,"你可以看看我的记录,我交给你具体的方法。"

"这些特技你已经都掌握了吧?!"小伙伴流露出几分羡慕。

雪地。

那几个喜欢恶作剧的孩子又开始欺负缪特,同时对于马修显然也是充满了不屑。

"还是一样的没用啊,转校生。"

"我的名字是马修,你们最好牢牢记住!"那几个小子显然被马修的态度震慑住了,一时有些不知所措。

缪特在马修耳边低语了几句,两人一起拾起雪团打向莱尔和格林。

"喂,你们三个,咱们明天学校见!"缪特再也不会以前那样怯懦了。

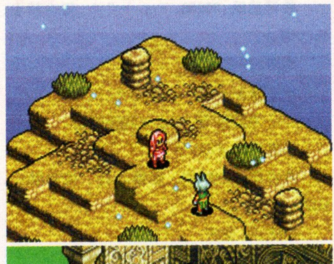
"走吧,缪特!"

两人就这样扬长而去。

游戏至此实际上就结束了,但目前所完成的任务只是很小的一部分而已。

有兴趣继续全部挑战的朋友,可参看以下的任务资料。




















#### QUEST 91 四神龙オグマ

情报费用:2700G

获得奖励:22600G、オグマの证、40AP

任务地点:ローダ火山

出现敌人:龙×1

#### QUEST 92 モンフランの花嫁

情报费用:2160G

获得奖励:18000G 40AP エスデロス

任务地点:マデリア森林

#### QUEST 93 グランのおきて

情报费用:2700G

获得奖励:13600G、40AP、マスターブレイウィーテ

任务地点:オズモーネ平原

出现敌人:白魔导士×1、召唤士×1、贤者×1、僧侣×1、バラディン×1

#### QUEST 94 仇うちの果て

情报费用:1260G

获得奖励:13600G、40AP

出现敌人:斗士×2、グラーデエダー×1、黑魔导士×1、弓箭手×1

#### QUEST 95 异国的魔物

情报费用:1680G

获得奖励:18000G、50AP

任务地点:ユエリの川

出现敌人:蛇怪×1

#### QUEST 96 异国的魔物 2

情报费用:1960G

获得奖励:20400G、60AP

任务地点:贸易港

出现敌人:魔物×1

#### QUEST 97 异国的魔物 3

情报费用:2100G

获得奖励:22600G、70AP

任务地点:ウラドナ湿地

出现敌人:魔物×2

#### QUEST 98 最后の战い

情报费用:3220G

获得奖励:344000G、80AP、ドレツドソウル

任务地点:ヌーベス森林

#### QUEST 99 キャロットちゃん

必要条件:さびた枪

情报费用:2700G

获得奖励:40600G、莫露弓

任务地点:ヤグトヘルジエ

出现敌人:魔物×1

#### QUEST 100 传说的英雄剑

必要条件:さびた剑、ミシデイア合金

情报费用:1800G

获得奖励:27000G、エグスカリバー2、40AP

任务地点:贸易港

出现敌人:神殿骑士×1

#### QUEST 101 ニヤ をさがして

必要条件:ウサキのしつぼ

情报费用:1800G

获得奖励:27000G/ユニツト眼镜 2/40AP

任务地点:ディーテ广原

出现敌人:魔物×1

#### QUEST 102 传说的妖刀

必要条件:ゾデイアツク矿石、混沌和血的苹果

情报费用:2100G

获得奖励:31600G、百式正宗、40AP

任务地点:シエンナ峡谷

出现敌人:グデーエター×1

#### QUEST 103 百鬼夜行

情报费用:2400G

获得奖励:36000G、忍び足袋、40AP

任务地点:ヤグトアーリー

出现敌人:暗杀者×2、忍者×3

#### QUEST 104 传说的暗黑剑

必要条件:魂石、まがつた剑

情报费用:1550G

获得奖励:22600G、レンゲンサイブ、40AP

任务地点:ヤグトドルーサ

出现敌人:バラデーン×1



### 支线任务

#### QUEST 1 战斗代理

情报费用:300G

获得奖励:1800G 30AP

派遣任务:3 日经过

#### QUEST 2 ルテチア河

派遣任务

#### QUEST 3 シリル解放战线

情报费用:600G

获得奖励:2400G 40AP

派遣任务:3 日经过

#### QUEST 4 世纪的实验

情报费用:400G

获得奖励:3400G 50AP

派遣任务:10 日经过

#### QUEST 5 みつめていたい

情报费用:400G

获得奖励:2800G アーリマンの妖目 70AP

派遣任务:2 次战斗

#### QUEST 6 アーセン平原

情报费用:600G

获得奖励:2400G

派遣任务:3 敌倒

#### QUEST 7 咒い人形の怪

情报费用:600G

获得奖励:3400G 60AP

派遣任务:5 日经过

#### QUEST 8 冻えるいずみ

情报费用:600G

获得奖励:3400G 龙骨 100AP

#### QUEST 9 エレー川

情报费用:600G

获得奖励:2400G

派遣任务:3 体敌倒

#### QUEST 10 出ておいで

必要条件:干肉

情报费用:1200G

派遣任务:10 日

#### QUEST 11 修道院的幽灵

必要条件:龙骨

情报费用:900G

获得奖励:4200G、エルタの圣杯

派遣任务:10 日

#### QUEST 12 うちの子英才教育

情报费用:600G

获得奖励:3600G、高级品万年笔、30AP

派遣任务:5 日

#### QUEST 13 ローダ火山

情报费用:400G

获得奖励:2400G、70AP

派遣:3 体敌倒

#### QUEST 14 コクング绿林

情报费用:600G

获得奖励:2400G 50AP

派遣任务:5 体敌倒

#### QUEST 15 サリカ的森林

情报费用:600G

获得奖励:2400G マンドラゴラ的根 50AP

派遣任务:5 体敌倒

#### QUEST 16 愤怒的河

获得奖励:1200G

获得奖励:情报费用:5400G 魔法之布 100AP

派遣任务:2 次战斗

#### QUEST 17 迷之方程式

情报费用:900G

获得奖励:4200G 黑系 50AP

派遣任务:10 日经过

#### QUEST 18 ルテチア峡

获得奖励:50AP

派遣任务:敌 3 体倒

#### QUEST 19 ジエラウット沙漠

情报费用:400G

获得奖励:2400G ウイータノウア 50AP

派遣任务:敌 5 人倒

#### QUEST 20 クランといしまり

情报费用:600G

获得奖励:4600G、40AP

期限:25 天以内

#### QUEST 21 ナルカエ洞穴

情报费用:600G

获得奖励:2400G 50AP

派遣任务:5 体敌倒

#### QUEST 22 悲しき能力者

情报费用:600G

获得奖励:3400G タルクフの水晶 30AP

派遣任务:5 日过

#### QUEST 23 きらめく人へ

情报费用:600G

获得奖励:2800G 白系 50AP

派遣任务:15 日过

#### QUEST 24 デラーラ沙丘

情报费用:600G

获得奖励:2400G

派遣任务:7 敌倒

#### QUEST 25 あの声をもー度

情报费用:1200G

获得奖励:6400G アイリアルホール 50AP

派遣任务:15 日

#### QUEST 26 胜利的美酒

情报费用:1500G

获得奖励:7000G レインボー7 50AP

派遣任务:10 日

#### QUEST 27 ヌーベス森林

情报费用:400G

获得奖励:2400G 50AP

派遣任务:3 体敌倒

#### QUEST 28 古金货的真实

情报费用:800G

获得奖励:6400G 古金货 70AP

派遣任务:20 日经过

#### QUEST 29 传说的ソース

情报费用:2000G

获得奖励:21000G エルダークツソ 60AP

派遣任务:7 日经过

#### QUEST 30 太古的英雄

情报费用:2000G

获得奖励:21000G バーミリオン 60AP

派遣任务:7 日经过

#### QUEST 31 みんなご近所

情报费用:600G

获得奖励:5200G 近所之正 30AP

派遣任务:5 日经过

#### QUEST 32 天へ的柱

情报费用:600G

获得奖励:2400G 古代的钱币 50AP

派遣任务:10 日

#### QUEST 33 うばなれ记忆

情报费用:600G

获得奖励:3600G イカサマのダース 70AP

派遣任务:2 次战斗经过

#### QUEST 34 イルート沙漠

情报费用:600G

获得奖励:2400G 地 50AP

派遣任务:3 体敌倒

#### QUEST 35 凶弹

必要条件:枪手

情报费用:720G

获得奖励:5400G 统身支扎车 70AP

派遣任务 10 体敌倒

#### QUEST 36 月的死者

情报费用:1800G

获得奖励:8800G グレセンrトウイル 50AP

派遣:10 日经过

#### QUEST 37 彼は实验がお好き

情报费用:300G

获得奖励:4600G アイテム眼镜 2 140AP

派遣任务:2 次战斗

#### QUEST 38 力和技

情报费用:1800G

获得奖励:8800G 70AP

派遣任务:2 次战斗后

#### QUEST 39 春的修罗

情报费用:1500G

获得奖励:7000G 70AP

派遣任务:2 次战斗后

#### QUEST 40 カルロス的诞生日

情报费用:570G

获得奖励:4600G 白系 30AP

派遣任务:5 日

#### QUEST 41 かかやく湖

情报费用:1900G

获得奖励:21000G 60AP

派遣任务:7 日经过

#### QUEST 42 沿岸警备队出动

情报费用:760G

获得奖励:6400G 沿岸警备队徽章 70AP

派遣任务:2 次战斗

#### QUEST 43 世界最后的日

必要条件:古代钱币

情报费用:190G

获得奖励:30AP

派遣任务:5 日经过

#### QUEST 44 鸣りひびく钟

情报费用:1140G

获得奖励:9000G 50AP

派遣任务:10 日

#### QUEST 45 形见をとりかえせ

必要条件:近所证

情报费用:760G

获得奖励:6000G 正义的表彰状 80AP

派遣任务:3 次战斗

#### QUEST 46 マテリア森

情报费用:380G

获得奖励:2400G 70AP

派遣任务:7 体敌倒

#### QUEST 47 守! 夜空的花

情报费用:1800G

获得奖励:9600G 魔法钱币 30AP

派遣任务:5 日经过

#### QUEST 48 冲击之朝

情报费用:900G

获得奖励:5200G マルチン的耳栓 30AP
派遣任务:5 日经过

**QUEST 49 至高的金属**

情报费用:600G
获得奖励:2400G アダマンタイト 30AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 50 脱走的少年**

必要条件:黑系
情报费用:760G
获得奖励:5400G 时的命网 50AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 51 キャラハン护卫**

必要条件:エルダの圣杯
情报费用:570G
获得奖励:4600G キャラハンムスク 70AP
派遣任务:20 日

**QUEST 52 情热的岩**

情报费用:570G
获得奖励:4600G ガード徽章 50AP
派遣任务:一次战斗后

**QUEST 53 运动会的华**

必要条件:曲芸士
情报费用:570G
获得奖励:5200G 体育祭トロフィ 50AP
派遣任务:一次战斗

**情报费用 UEAT 54 キリ国之星**

情报费用:1140G
获得奖励:9000G 风神晶 70AP
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 55 深キ海**

情报费用:1520G
获得奖励:11400G アイテム眼镜 80AP

**QUEST 56 冬の华**

情报费用:1800G
获得奖励:8800G 50AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 57 マテリア深森**

情报费用:500G
获得奖励:0G マテリア晶石 30AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 58 百眼**

情报费用:1800G
获得奖励:9000G
派遣任务:5 体敌倒

**QUEST 59 水门的バルブ**

情报费用:1140G
获得奖励:9600G 盗まれた银币 山岳都市 70AP
派遣任务:20 日

**QUEST 60 言页**

情报费用:9500G
获得奖励:7000G 月武之花 山岳都市 70AP
派遣任务:10 体敌倒

**QUEST 61 パパたいへん**

情报费用:1500G
获得奖励:7800G 英雄カオル之歌 沙漠之都 50AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 62 堕ちた名誉**

必要条件:ボムのめけがら必要
情报费用:1200G
获得奖励:5400G 50AP
派遣任务:一次战斗

**QUEST 63 神隠しの丘**

情报费用:2100G
获得奖励:10000G エニツト眼镜 70AP
派遣任务:20 日经过

**QUEST 64 农地扩张计划**

情报费用:380G
获得奖励:3600G 40AP キサール野菜
派遣任务:10 天

**QUEST 65 グブリン集落地**

情报费用:1520G
获得奖励:11800g ルンバ的冒险草稿 70AP
派遣任务:20 日经过
派遣任务:10 天

**QUEST 65 グブリン集落地**

必要条件:ミスリルマトツク
情报费用:600G
获得奖励:3600G 50AP
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 66 见てはいけない]**

情报费用:2100G
获得奖励:10800G 70AP
派遣任务:10 体敌倒

**QUEST 67 真心を届けに**

必要条件:盗まれた银币
情报费用:1330G
获得奖励:10600G 妖精之羽
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 68 忠义者**

必要条件:妖精之羽
情报费用:1330G
获得奖励:10000G アーリマン之羽 50AP
派遣任务:5 体敌倒

**QUEST 69 セリンッ**

情报费用:1520G
获得奖励:11800gルンバ的冒险草稿 70AP
派遣任务:20 日经过

**QUEST 70 猛之翼**

必要条件:キャラバンムスク
情报费用:570G
获得奖励:5200G 动物之骨 50AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 71 颜のない人形**

情报费用:1330G
获得奖励:10800G 70AP
派遣任务:10 敌倒

**QUEST 72 船の手配**

情报费用:570G
获得奖励:4200G 50AP
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 73 オバケ的效用**

必要条件:学者的辞书
情报费用:1200G
获得奖励:6400G 大时计的齿车 30AP
派遣任务:5 日经过

**QUEST 74 ミデンを行け**

必要条件:动物之骨
情报费用:1500G
获得奖励:8200Gミデン守护象 70AP
派遣任务:20 日

**QUEST 75 ゆめは见ない**

必要条件:ルンバ的冒险草稿
情报费用:2100G
获得奖励:10000G 50AP

**QUEST 76 数千的书物**

情报费用:1600G
获得奖励:12400G 世界白科全书 40AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 77 もつとケアルを**

必要条件:白魔道士、魔法 LV25 以上
情报费用:6000G
获得奖励:7600G 明镜止水 70AP
派遣任务:2 次战斗后

**QUEST 78 明るい每日**

情报费用:2100G
获得奖励:10000G 陆行鸟之蛋 50AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 79 传达者**

必要条件:明镜止水
情报费用:2400G
获得奖励:11400G 里帐簿 50AP
派遣任务:10 日

**QUEST 80 热き血潮**

必要条件:アーリマン必要
情报费用:2700G
获得奖励:13200G 友情表彰状 50AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 81 演技派募集**

必要条件:ミデン的守护像
情报费用:2100G
获得奖励:10600G 静寂之箱 隐里 50AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 82 兵どもの夢あと**

情报费用:2400G
获得奖励:11400G バレードメツト隐里 70AP
派遣任务:20 日经过

**QUEST 83 いやせぬ伤痕**

情报费用:1800G
获得奖励:9000G 混沌和血的苹果 80AP
派遣任务:3 次战斗

**QUEST 84 究极的野望**

必要条件:炼金术士
情报费用:1200G
获得奖励:6000G 50AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 85 スプロム武术大会**

必要条件:斗士
情报费用:600G
获得奖励:4200G アタツクトロフイ 40ap
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 86 腕におぼえあり**

情报费用:1800G
获得奖励:9000G 70AP
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 87 ミシディア合金**

必要条件:ミスリル银/アダマンタイト
情报费用:3000G
获得奖励:0G ミシディア合金 50AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 88 カドアン魔法大会**

必要条件:黑魔道士
情报费用:2100G
获得奖励:10600G マジツクトロフイ 40AP
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 89 信じるすべ**

必要条件:里帐簿
情报费用:2100G
获得奖励:10600G 生命之水 70AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 90 史上最大的作战**

必要条件:しあくだいノート
情报费用:600G
获得奖励:2400G 黑系 50AP
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 91 正义的价值**

必要条件:怪兽图鉴
情报费用:900G
获得奖励:5200G ボムのめけがら 30AP
派遣任务:5 日经过

**QUEST 92 シリン剑术大会**

必要条件:ファンサー
情报费用:300G
获得奖励:1800G 优胜剑 50AP
派遣任务:1 次战斗

**QUEST 93 アタマン合金**

必要条件:アタマンタイト*2、锻冶 LV15
情报费用:2000G
获得奖励:0G アタマン合金 70AP
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 94 ウラドナ湿地**

情报费用:400G
获得奖励:2400G 70AP
派遣任务:7 敌倒

**QUEST 95 笑いの高めへ**

情报费用:600G
获得奖励:46000G トンベリのランプ 30AP
派遣任务:5 日经过

**QUEST 96 皮的季节**

情报费用:600G
获得奖励:3600G 陆行鸟的皮 30AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 97 チョコブリーダー**

情报费用:300G
获得奖励:1000G 陆行鸟的卵
派遣任务:5 日经过

**QUEST 98 ゆめのチョコボ亭**

情报费用:900G
获得奖励:4600G チョコボパン 40AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 99 井戸的迷宫**

必要条件:チョコボパン
情报费用:1800G
获得奖励:9600G、大人的パン、50AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 100 モデルはアナタ!**

必要条件:トンベリのランプ、细工 LV10]必要
情报费用:900G
获得奖励:4600G、ストラデイバリ、80AP
派遣任务:25 天

**QUEST 101 废矿的新坑道**

情报费用:1520G
获得奖励:11800G、ソデイアツク矿石、50AP
派遣任务:2 日经过

**QUEST 102 传说的水都**

情报费用:1330G
获得奖励:10000G、水的刻印、50AP
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 103 幸せのもう一匹**

情报费用:2100G
获得奖励:10800G、ウサキのしつぽ、40AP
派遣任务:10 日经过

**QUEST 104 カドアン解放战**

情报费用:600G
获得奖励:2400G、50AP
任务地点:カドアン
出现敌人:莫古力骑士×2

**QUEST 105 モルブル大骚动**

必要条件:陆行鸟的卵
情报费用:900G
获得奖励:4200G、シリルアース、40AP
派遣任务:15 日经过

**QUEST 106 グテイグス山岳**

情报费用:600G
获得奖励:2400G、50AP
派遣任务:5 体敌倒

**QUEST 107 くさつた大地**

情报费用:2700G
获得奖励:13200G、地之刻印、50AP
派遣任务:2 次战斗

**QUEST 108 古战场的亡灵**

必要条件：静寂之箱／追迹 LV40
获得奖励：エダローア圣典、80AP
派遣任务：30 日

### QUEST 109 山贼讨伐作战

情报费用：950G
获得奖励：7800G、雷鬼晶、80AP
派遣任务：15 体敌倒

### QUEST 110 彩なす大地

情报费用：380G
获得奖励：2800G、古代文书、30AP
派遣任务：5 日过

### QUEST 111 花を求めて

情报费用：760G
获得奖励：6000G、テラクオ花、70AP
派遣任务：2 次战斗

### QUEST 112 青的稻妻

情报费用：1140G
获得奖励：9000G、罗传的花、80AP
派遣任务：15 体敌倒

### QUEST 113 この爱を诗に托し

情报费用：1300G
获得奖励：10000G、ネズミのしつぼ、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 114 初心者之馆

情报费用：600G
获得奖励：2400G、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 115 アコガシの职业

必要条件：陆行鸟的パン
情报费用：1330G
获得奖励：10800G、小人的パン、70AP
派遣任务：20 日经过

### QUEST 116 パン大好き

必要条件：小人的パン、大人的パン
情报费用：900G
获得奖励：0G、30AP
派遣任务：5 日经过

### QUEST 117 旅芸人的居场所

必要条件：ウサギのしつぼ
情报费用：1140G
获得奖励：9600G、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 118 流ねと共に

必要条件：生命之水
情报费用：2700G
获得奖励：13200G、サレコウベ、50AP
派遣任务：5 体敌倒

### QUEST 119 勇气ある证言者

必要条件：守护骑士
情报费用：570G
获得奖励：4600G、黑系、40AP
派遣任务：5 体敌倒

### QUEST 120 不幸之星

必要条件：魔血之衣
情报费用：1710G
获得奖励：13200G、50AP
派遣任务：3 体敌倒

### QUEST 121 父への传言

情报费用：2400G
获得奖励：11400G、白系、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 122 宴会之星

情报费用：1800G
获得奖励：9600G、チョコボグラタン、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 123 恋爱已女的摸样

必要条件：白系
情报费用：600G
获得奖励：3400G、魔法钱币、50AP
派遣任务：2 次战斗

### QUEST 124 バグ バ解放战

情报费用：600G
获得奖励：2400G、アルタアタツク、50AP
任务地点：バグーバ
出现敌人：蛇怪×3

### QUEST 125 见しらめ私

必要条件：魔法钱币×2
情报费用：300G
获得奖励：600G、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 126 ココロの眼

必要条件：アイテム眼镜、アルタアタツク
获得奖励：アイテム眼镜 2、80AP
派遣任务：15 体敌倒

### QUEST 127 虹よりも速く

必要条件：チョコボグラタン
情报费用：2400G
获得奖励：12600G、防炎グラブ、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 128 たかは飞び立つた

必要条件：サレコウベ
情报费用：1520G
获得奖励：11400G、マーベルリツプ、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 129 吟游诗人的歌

必要条件：ストラディバリ、黑系
情报费用：9000G
获得奖励：0G、暗的フィドリ、80AP
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 130 雪花ロマン

必要条件：罗传之花、月武之花
情报费用：7200G
获得奖励：0G、90AP、罗月传武
派遣任务：4 次战斗

### QUEST 131 力的セフィル

必要条件：地之刻印、水之刻印
情报费用：6000G
获得奖励：0G、力的セフィル、80ap
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 132 知的セフィル

必要条件：炎之刻印、风之刻印
情报费用：6000G
获得奖励：0G、知的セフィル、80ap
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 133 魂石

必要条件：力的セフィル、知的セフィル
情报费用：6000G
获得奖励：0G 魂石、90AP
派遣任务：4 次战斗

### QUEST 134 黑的危机

必要条件：魔法布、黑系、黑魔导士
情报费用：2280G
获得奖励：0G、80AP
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 135 恐るべき子たち

必要条件：ユニツト眼镜、マーベルリツプ
情报费用：2400G
获得奖励：11400G、ユニツト眼镜 2、50AP
派遣任务：1 次战斗

### QUEST 136 遗迹调查

情报费用：1260G
获得奖励：10800G、古代钱币、30AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 137 真实をしで者

必要条件：チョコボグラダン、鉴定 LV18
情报费用：720G
获得奖励：6400G、70AP
派遣任务：20 日必要

### QUEST 138 きみをさかして

必要条件：古代钱币
情报费用：180G
获得奖励：1200G、古代扎束、30AP
派遣任务：5 日经过

### QUEST 139 不眠のほうしょう

必要条件：古代扎束
情报费用：2400G
获得奖励：11800G、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 140 帽子的少女

必要条件：白系／魔法之布
情报费用：1260G
获得奖励：10800G、白帽子、80AP
派遣任务：30 日经过

### QUEST 141 雷の夜のこと

必要条件：さびた枪、ミシデイア合金
情报费用：1440G
获得奖励：12600G、90AP
派遣任务：4 次战斗

### QUEST 142 しんきろうの街

情报费用：2400G
获得奖励：11400G、魔力的果实、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 143 ファッションの世界

必要条件：チョクボの皮、魔法の绵
情报费用：540G
获得奖励：4600G、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 144 千の统

必要条件：グルセイト合金、统身支齿车
情报费用：2200G
获得奖励：0G、80AP
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 145 衣服ワ ルド

必要条件：チョクボの皮、魔法の绵
情报费用：1440G
获得奖励：11800G、30AP
派遣任务：5 日经过

### QUEST 146 根源への抵抗

必要条件：チョクボの卵、キサるール野菜
情报费用：1080G
获得奖励：9000G、チョコボグラダン、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 147 小说家目指

必要条件：时之命网
情报费用：1440G
获得奖励：11400G、ルンバの草稿、70AP
派遣任务：10 敌倒

### QUEST 148 グルセイト合金

必要条件：ゾデイアツク矿石×2、锻冶 LV15
情报费用：1800G
获得奖励：0G、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 149 暗的彼方

必要条件：マデリア矿石×2
情报费用：2700G
获得奖励：0G、70AP
派遣任务：10 体敌倒

### QUEST 150 标地は银

情报费用：360G
获得奖励：3400G、ミスルリ银、30AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 151 鉴定能力

必要条件：レインボー7、まがたうた剑
情报费用：1080G
获得奖励：9000G、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 152 シエンナ峡谷

情报费用：360G
获得奖励：2400G、70AP
派遣任务：10 体敌倒

### QUEST 153 教会のワナ

必要条件：混沌和血的苹果、グルセイト合金
情报费用：1260G
获得奖励：10600G、50AP
派遣任务：5 体敌倒

### QUEST 154 石なる秘密

必要条件：さびた剑、リーズスドーン
情报费用：6300G
获得奖励：0G、80AP
派遣任务：3 次战斗

### QUEST 155 ひび割ねた音色

情报费用：1300G
获得奖励：11400G、猫泪、50AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 156 时计台修复

必要条件：猫泪、カラクリ士
情报费用：1440G
获得奖励：11400G、大时计的柱、100AP
派遣任务：20 日经过

### QUEST 157 老兵のいのり

必要条件：大时计的齿车、大时计的柱
情报费用：1260G
获得奖励：10600G、体力的果实、50AP
派遣任务：1 次战斗

### QUEST 158 グ 大脱走

必要条件：ルンバ冒险草稿
情报费用：1260G
获得奖励：10000G、まがつた剑、30AP
派遣任务：5 日经过

### QUEST 159 アルバ洞

必要条件：干肉、青魔导士
情报费用：720G
获得奖励：5400G、130AP、岩兽之剑
派遣任务：10 日经过

### QUEST 160 出ておいで

必要条件：干肉
情报费用：720G
获得奖励：5400G、50AP
派遣任务：10 日经过

### QUEST 161 暗夜りズム

必要条件：グツコー木材、ダンブカ木材
情报费用：2400G
获得奖励：12400G、死のカスタネツト、70AP
派遣任务：10 体敌倒

### QUEST 162 野にでありてくそ

必要条件：モルボル酒
情报费用：1080G
获得奖励：9600G、40AP
派遣任务：7 日经过

### QUEST 163 矛盾的圆

必要条件：アタマンタイト×2、锻冶 LV35
情报费用：2700G
获得奖励：0G、グルセイト合金、70AP
派遣任务：10 体敌倒

### QUEST 164 决める！大一番

情报费用：2160G
获得奖励：18000G、ネズミのしつぼ、100AP
派遣任务：15 日经过

### QUEST 165 デエ テ广原

情报费用：600G
获得奖励：2400G、70AP
派遣任务：10 体敌倒

QUEST 166 しんきろう塔
必要条件：莫古力骑士
情报费用：1360G
获得奖励：11800G、风之刻印、50AP
派遣任务：2 次战斗

QUEST 167 やけ酒
情报费用：1190G
获得奖励：10600G、モルボル酒、30AP
派遣任务：5 日经过

QUEST 168 グトランゾ热沙
情报费用：340G
获得奖励：2400G、70AP
派遣任务：7 体敌倒

QUEST 169 剑きたえます
必要条件：くさはてた剑
情报费用：3400G
获得奖励：0G、70AP
派遣任务：20 日经过

QUEST 170 オズモ　ネ平原
情报费用：340G
获得奖励：2400G、70AP
派遣任务：7 体敌倒

QUEST 171 グルグ旧火山的女
情报费用：1360G
获得奖励：11800G、炎之刻印、70AP
派遣任务：2 次战斗

QUEST 172 琥珀之台
情报费用：320G
获得奖励：2400G、70AP
派遣任务：7 体敌倒

QUEST173 ヤグトドル　サ
情报费用：280G
获得奖励：2400G、80AP
派遣任务：15 体敌倒

QUEST 174 龙と剑
必要条件：アダマン合金、くちはてた剑、グラデーエター
情报费用：980G
获得奖励：10600G、70AP

QUEST 175 ミミズ穴のもくね
情报费用：600G
获得奖励：2800G、リーズストーン、30AP
派遣任务：10 日经过

QUEST 176 剑圣剑
必要条件：雷神晶、风神晶
情报费用：2400G
情报费用：12600G、剑圣剑
派遣任务：3 次战斗

QUEST 177 ミエスカデ解放战
情报费用：600G
获得奖励：2400G、50AP、バンヤベルソナ
任务地点：隐里
出现敌人：暗杀者×2、神殿卫士×1

QUEST 178 未开的森
情报费用：420G
获得奖励：4600G、バンサー的毛皮、20AP
派遣任务：5 日经过

QUEST 179 棉花を守
情报费用：700G
获得奖励：7000G、魔法之绵、50AP
派遣任务：1 次战斗

QUEST 180 ヤグトヘルジア
情报费用：280G
获得奖励：2400G、120AP
派遣任务：15 体敌倒

QUEST 181 龙と铠
必要条件：アダマン合金、ネズミのしつぼ]
情报费用：840G
获得奖励：9000G、70AP

QUEST 182 魔法的布屋
必要条件：魔法的棉
情报费用：980G
获得奖励：0G、魔法之布、30AP
派遣任务：10 日经过

QUEST 183 ヤグトア　リ
情报费用：280G
获得奖励：2400G、120AP
派遣任务：15 日

QUEST 184 ベルベニア解放战
获得奖励：50AP、ルカウイソウル
任务地点：シリン
出现敌人：魔物×5、腐帝×1××

QUEST 185 干し肉の日
情报费用：300G
获得奖励：4200G、干肉、20AP
派遣任务：5 日经过

QUEST 186 千亿的痛き眠り
情报费用：1100G
获得奖励：16000G、140AP、混沌和血的苹果
派遣任务：20 日经过

QUEST 187 水を呼ぶ氖
必要条件：赤魔导士
情报费用：900G
获得奖励：13600G、くちはてた剑、160AP
派遣任务：15 体敌倒

QUEST 188 过ぎし日のちかい
情报费用：800G
获得奖励：11400G、さびた剑、160AP
派遣任务：15 体敌倒

QUEST 189 アタマン遥か彼方
必要条件：アタマンタイト×2/锻冶 LV35
情报费用：1500G
获得奖励：0G、50AP
派遣任务：15 日经过

QUEST 190 剑よりも强し
必要条件：魔法之绵
情报费用：300G
获得奖励：4600G、魔法的羊皮纸、50AP
派遣任务：1 次战斗

QUEST 191 ダンブ力森林沼
情报费用：300G
获得奖励：4600G、ダンブ力的木材、50AP
派遣任务：15 日经过

QUEST 192 魔法金属
必要条件：アタマン合金、ミスリル银、锻冶 LV35
情报费用：1500G
获得奖励：0G、70AP
派遣任务：2 次战斗

QUEST 193 决意的铲镰
必要条件：ネズミのしつぼ
情报费用：600G
获得奖励：9000G、さびた剑、160AP
派遣任务：40 日经过

QUEST 194 我らのスタイル
情报费用：1200G
获得奖励：18000G、まがつた剑、160AP
派遣任务：40 日经过

QUEST 195 フォルナ的密林
情报费用：300G
获得奖励：4600G、ゲツコー木材、50AP
派遣任务：15 日经过

QUEST 196 兽和枪
必要条件：アイテム眼镜 2、ユニツト眼镜 2、枪手
情报费用：100G
获得奖励：0G、召唤枪、50AP
派遣任务：10 日经过

游戏进行到这里，道具屋会有更新，每个城市的东东都不同，而且都是好东西啊！

## 名作大家谈特别版

文 /hsu

# 我眼中的最终幻想战略版 ADVANCE



这次的最终幻想战略版 ADVANCE（以下简称为 FFTA）还没有正式发行已经受到了太多的注目——和 GBASP 同步发行，SQUARE 在 GBA 上的第一款大作，FF 的金字招牌……太多的光环在游戏没发布前就已经环绕在其周围，这也就注定了其必然受到太多的期望，期望越大，失望也越大。拿到游戏的那天，很多批评就铺天盖地地袭来：裁判系统太白痴、人设太白痴、系统太白痴……我不得不诚惶诚恐起来，真的那么差吗？

该作的世界是 FF 传统的剑与魔法的世界。而整个游戏以现实和梦想间的距离为矛盾，两者不断的冲突。马修对回到原来世界的渴望，丽兹对自我的追求，多纳得对自由的向往，缪特对现实的不满、对母亲的怀念以及对一个“真正”父亲的渴望，交织在一个虚幻的 FINAL FANTASY 的世界里。

在这里，在现实生活中人格有残缺的人都满足了自己的渴望。丽兹再不必受到世俗的拘束和别人的眼光，一头红发是她对自己叛逆的最好表明。在 FF 的世界，丽兹组建了自己的团队，成为赏金者的头领。做自己想做的事情，这正是丽兹所一直渴望的，这也是马修无论怎么劝告，丽兹也不愿意帮助他把这个世界还原地原因。丽兹作为这个游戏的女主人公，在主线剧情里出现的并不是很多——身旁带着维艾拉族的美女弓箭手夏拉，一副争强好胜的样子——这似乎就是大家对她的认识了。丽兹在现实世界里是一个学习很好的学生，这就决定了她必须扮演一个好学生的角色，不能越轨。这显然不是丽兹的本意，但是她也不能忤逆父母的意思，只能染红了自己讨厌的白色头发，做为对现实的一种反抗，这也是一种无奈的表现。马修从第一次遇见丽兹就反复规劝丽兹，希望她能帮助自己，但是丽兹始终不愿意，而且语气一次比一次强硬，但是她心里还是很希望马修能够回到原先世界的……丽兹的挣扎可以瞒得了马修，却看在夏拉的眼里。夏拉是这个世界唯一理解丽兹的人了，每次她的自言自语其实都是在暗示丽兹做她自己心里真正想做的事情，不要欺骗自己的感情。最后关头夏拉告诉丽兹：“你的头发就跟雪一样的纯白，就和我们的族人一样，你一定是被精灵选中的人，是独一无二的。别总是不开心，如果你开心的话，你的母亲也会跟











着开心的，你悲伤的话你母亲也会跟着悲伤，至少我是这样认为的。"解开了心结的丽兹终于告别了FF的世界，回到了现实中。

德内特是一个悲剧的人物。在现实中，因为身体虚弱，双脚不能行走，他向往能像哥哥马修一般，自在地去上学、交朋友。从游戏的最开端，马修向德内特说起大家打雪仗的事情，在德内特的眼睛里，分明写着无奈和羡慕。为了弥补自己的遗憾，德内特特别喜欢看书，在书里他看到希望。他最喜欢的就是关于魔法的书籍，也许在他心里，他始终相信有一种魔法能够让自己重新站起来……在FF的世界里，德内特最初逃避着马修，甚至打破晶石阻挠马修前往王宫。但是他渐渐发现，这样只是逃避自己，而始终关心着自己的哥哥才是自己最大的财富，德内特在FF的世界里首先找回了自我。在最后，德内特匆匆从酒吧离去的时候，他低头看了看自己，他知道自己这一走，以后就在也不能拥有这样健康的身体了。但是他还是走了，他变的坚强了。

缪特是整个事件的中心人物，现实中性格的懦弱，成日烂醉的父亲，自小就已经失去的母亲，缪特的境遇让他对这个世界都感到不满，FF的世界满足了他一切。

缪特是FF世界的王子，没有人能够欺负他，即使他的性格仍旧懦弱。父亲西多成为世界的裁判长，威严而有力，那是缪特心目中理想父亲的样子。而他的母亲则温柔、美丽，填补着缪特心中的遗憾。

一切的一切对于缪特来说都是完美的，游戏里缪特和西多都失去了自己在原先世界的记忆，也可以看成他们父子俩同样都逃避着现实吧。西多在马







修的帮助下恢复了记忆，决定帮助马修，除了想挽救沉迷FF世界里的儿子外，也许还想回到现实中弥补自己应尽的父亲的职责。缪特眼看着马修把水晶一个一个的击破，也就是一步一步的在毁灭自己的这个理想世界，缪特心里涌现的只有矛盾。在现实世界里，马修做为一个转校生，站出来为自己出头，缪特已经把马修当成自己的最好的朋友了。但是他又不能允许马修破坏水晶的所为，他只能一次次的在马修毁灭水晶后出现，对马修警告，然后就消失无踪，也许他潜意思里害怕见到马修。在最后的战役里，缪特的母亲为了维护这个世界现出真身リーグリモア，也就是最后的水晶。此时她已经失去了理智，甚至把缪特给禁锢起来。在马修呼唤缪特的时候，缪特嘴里分明地说出了："马修，救我……我要回去！"缪特始终是依赖着马修的。

游戏的结尾，在打碎附在缪特母亲身上的最后的水晶后。缪特问西多："如果我们回到原来的世




界，这个世界会消失吗？"西多回答："孩子，这个世界是因为我们的意志而产生的，只要我们对这里心存眷恋，希望让这个世界存留的话，这里自然会保留下来，即使我们再也不会踏足这里！"缪特这才放心，一阵光后，天空飘起了雪花，就和世界变化那天的雪一样，一切都消失了——战斗中的人们、酒吧里的人们、丽兹、缪特、德内特、马修……世界又恢复了原样！

回到现实世界以后，丽兹褪去了红色的发色，还原成了白色，大家也夸奖她头发很漂亮，只是丽兹好象又有点心血来潮……西多找了工作，担负起做父亲的责任。德内特坐着轮椅，爱上了FF的游







戏，对自己的身体不再感到厌恶，努力地去过自己的生活。而且他靠着对FF的热爱，找到了自己的好朋友。缪特和马修又遇到了原先欺负他的三个人，在被攻击后，缪特看了马修一眼，两个人心有灵犀地拣起地上的雪块反击，缪特也学会了反抗——一切都变得很完美！

也许是因为平台是GBA吧。整个故事没有FFT般令人反思的情节，没有野心家的政治表演，没有大反派的惺惺做态，更多了些朴实和童稚。

再看看一直被诟病的系统——鲁迅的拿来主



义在FFTA里得到了再现，"圣剑传说"的的地图，"FF9"的技能修得，"沙加开拓者"的任务制……松野把这些作品的成名系统全部借鉴了进来。姑且不论这种大杂烩的形式是否可取，我们的目的其实只是游戏而已。"圣剑传说"的的地图模式大大增加了游戏的不确定性，各个地点的摆放影响着挖掘物的出现，一定程度增加了游戏的耐玩度。FFTA改变了原先杀敌获得JP值来领悟技能的方法，改成了"FF9"的装备不同的武器来获取技能……这样做最直接的作用就是大大增加了游戏里武器的数量，以及修炼各个技能的时间。把习得技能的AP和任务挂钩，再把技能和职业系统挂钩，这个系统应该是成熟的。松野的目的很直接：增加游戏时间。如果想快速结束游戏的话，10小时内应该不是问题。但是想要完成所有的任务……大概要100小时左右吧。当然这100个小时里你可以做的事情有很多，比如全技能MASTER，全职业获得……

对于一个在掌机上推出的游戏，能够消磨时间是很重要的，FFTA在这一点上算是大成功了吧？游戏的卖点就是：可以玩1年的游戏。松野也算用心良苦，只是对于像我这样希望能获得FFT般感动的人来讲，未免要失望了。而且我并没有太多的时间耗费在一个游戏上，毕竟有300个任务啊……如果说任务做的很充实的话也还可以接受，但是这300个任务给我最大的感觉还是鸡肋太多，如果真要做的话，100个就足够了，一些无聊的任务实在是不明所以，让人心烦意乱。各个地点的解放和夺还在后期也实在让人讨厌，当你被一大堆支线任务烦到脑袋发晕，打开势力图，看到一片长红的时候，你大概想做的就是关机休息了……




# 《召唤者血统》女战士进化天使魔族详细图解研究

究出的比较仓促，有不对的地方请指教。

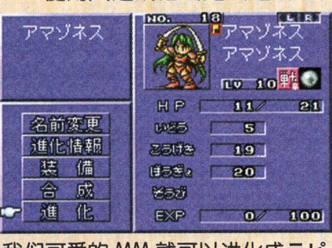
下面让我来手把手教你怎么用女战士打造出强力的光武女神吧!!

首先，先召唤一个女战士

然后把这个MM练到10级，之后选择进化。



使用风之戒指或是人之戒指，



我们可爱的MM就可以进化成ラピエレー这个职业了。

然后再给她合成“光のかけら”这个道具



再选择进化，就可以进化成SC女剑圣的职业(光或人的指轮必要)





然后再给MM合成一个“爱のしるし”



就可以进化成光之女武神啦(光或人的指轮必要)



到此，人类女战士之最强形态已经达到了，但是有人说女人就是恶魔，这话说的还真是没错，接下来我们来看看MM是怎么变成天使恶魔的!!

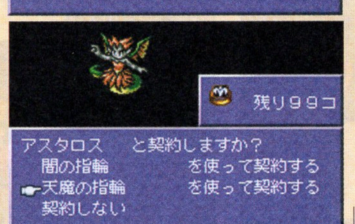


接着上面的，把进化好的女武神MM练到20级(好高哦)~合成恶魔之眼(イビルアイ)这个道具

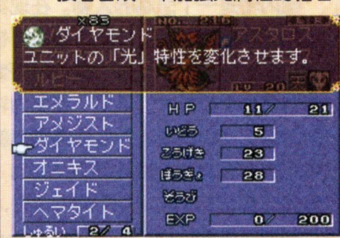


选择进化，MM就开始往神职方向发展了(暗或天魔的指轮必要)!



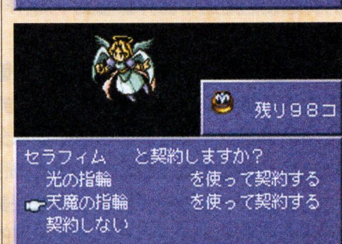


接着合成1个加强光属性的钻石



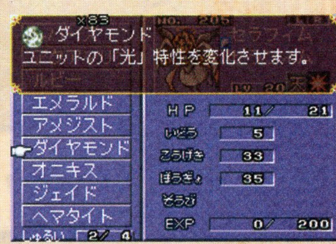
再选择进化，MM终于可以变成最接近神的天使——塞拉菲母了(光或天魔的指轮必要)。



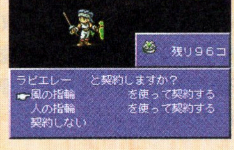


这个时候有两个分支其中一个分支可以让MM变成著名的天使长“米伽勒”。

米伽勒分支:



昨天没上，今天才下到游戏，这个研



合成1个增加光属性的钻石,转职即可(光或天魔的指轮必要)

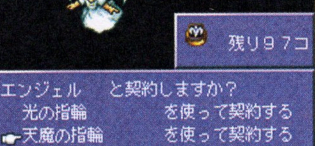
继续正常分支:

往MM身上合成一个睡眠属性变化的宝石"ラピスラズリ"




再选择进化,这样就成了来往于天界的ANGLE了(光或天魔的指轮必要)



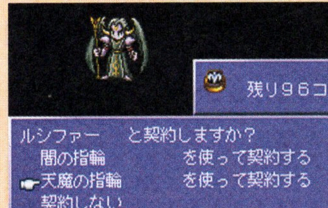




再给MM合成一个恶魔之眼(イビルアイ)



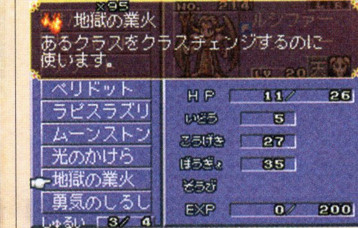

选择进化,堕天使统帅地狱的君主露西法就此诞生!!!!!(暗或天魔的指轮必要)



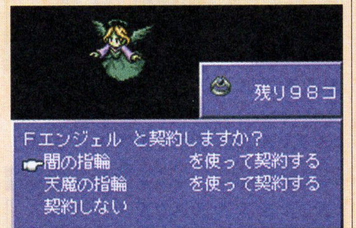

不过还没有结束呢,MM还要变……

再加一个地狱的业火

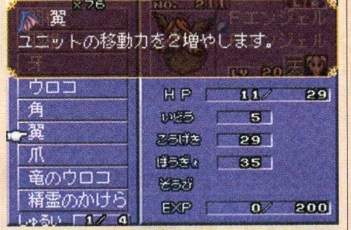



进化后,传说中被神放逐的"FALLEN ANGLE"出现(暗或天魔的指轮必要)。




接着合成一个翼




进化,MM开始恶魔化……(暗或天魔的指轮必要)

秘传恶魔分支:

变成恶魔的MM,再给她加个火属性变化的宝石。




进化,魔界秘密制造的恶魔出现(暗或天魔的指轮必要)。




魔王分支:

给变成恶魔的MM加一个角。

进化之后一看……这不是第3关出现的那个魔王吗?? 看来他也深知我DUAL的强大,降伏于我了。哈哈哈哈………………

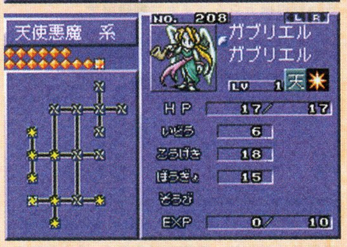


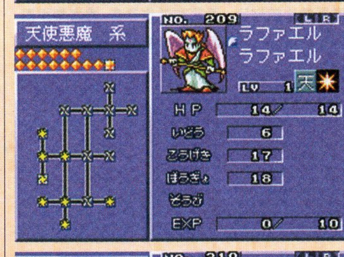

就此MM改造恶魔计划完成。其实天魔系还有其他分支,都是厉害人物,至于到底用什么道具进化,我还是留给大家自己去摸索好了,都说出来了就不好玩了。

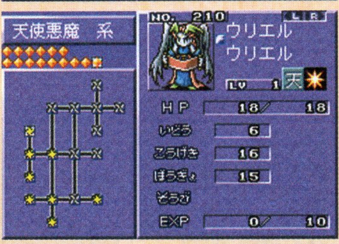








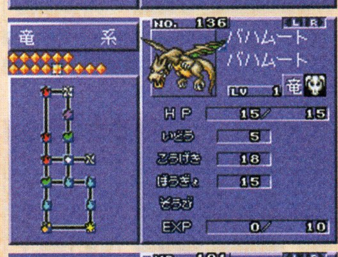



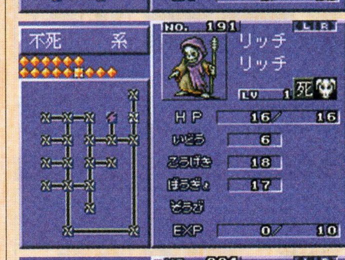

整个游戏分15个系,一共230个职业(怪兽),很耐玩的游戏,大家努力去完成吧!







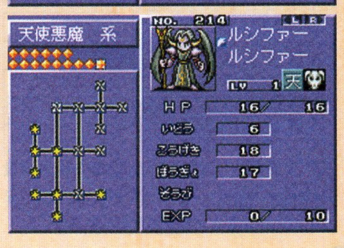








# 近期GBA作品总览

近期，随着GBASP的发售与其在中国大陆的登陆，一直都受到国人特别关注的掌机市场进入了活跃期。虽然SP在大陆的发售价格相当昂贵——限定版（FFTA捆绑销售版本）1700多元，普通版1200左右的情况来看是很多学生玩家可望而不可及的，但是丰富的GBA游戏却及时弥补了硬件方面的缺陷与遗憾，首先要说的就是《最终幻想战略版A》的发售系统有了优秀改进的同时，本次剧情也是一个亮点，相信拿到本期杂志的时候很多玩家正在攻略甚至已经1回目通过了，但是这个游戏值得研究的东西远远不止这些。

当然，大家也不要因为沉迷与FFTA的魅力而忽视其他优秀作品。《炼金术士～风的传言》、《光明之魂》、《游戏王》等作品也是应该尝试的良作。这里我们要多谢"新慧福任天堂"网站以及该网站的所有工作人员，感谢在提供全面GBA游戏资料和评论的同时不求任何回报的你们^_^另外，希望更快得知掌机信息并且对"新慧福任天堂"网站有兴趣的朋友请登陆：http://www.newwise.com

## Elemix



- 厂商：SIMS
- 类型：STG+RPG
- 语言：日语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：1.28MB

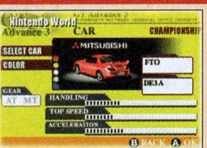
品评：主角可以发射三种属性的魔法弹，通过杀死敌人提高级别。等级高了之后可蓄力发射。游戏画面较粗糙，敌方角色有偷工减料的嫌疑。

## Daredevil

- 厂商：ENCORE
- 类型：ACT
- 语言：英语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：3.11MB

品评：人设是典型的欧美漫画风格，估计就是同名漫画改编的。画面用一个烂字来形容毫不过分，让人想起了FC时代的ACT游戏。

## GT_Advanced_3_Pro_Concept_Racing



- 厂商：???
- 类型：RAC
- 语言：英语
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：5.10MB

品评：手感不错，画面中上，速度感很强。比赛结束后的全程replay比较强，GBA这么小的内存能实现这个功能是属不易。推荐赛车迷试试。

## 拜托了！Ohoshisama!



- 厂商：Konami
- 类型：PUZ
- 语言：日语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：2.47MB

品评：一款类似于PS上的徐徐大作战的游戏，不过难度要小得多。纯粹给小学生做的。不能说游戏差，只不过年龄定位不合适大家玩。

## 洛克人 EXE 3 black



- 厂商：CAPCOM
- 类型：RPG
- 语言：日语
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：4.17MB

品评：实在佩服capcom炒冷饭的功夫，这个系列从头到尾都大同小异，质量倒是有保证但是玩多了也会腻的……

## 最终幻想战略版 A



- 厂商：SQUARE SOFT
- 类型：SRPG
- 语言：日语
- 容量：128Mbit
- Zip包大小：5.24MB

品评：再一次在任天堂的主机上看到那熟悉的字SQUARE的感觉仿佛……回到了我玩GAME最疯狂的时光，难以言表啊，呵呵。

## 游戏王！龙门殷



- 厂商：konami
- 类型：TAB
- 语言：英语
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：6.22MB

品评：很有意思的一款游戏，规则有点复杂，没看过游戏王漫画的玩家恐怕不能一下子上手。时隔一年才退出美版，似乎有点晚……

## 光明之魂




- 类型：ARPG
- 厂商：SEGA
- 语言：多国语言版
- 容量：32Mbit
- Zip大小：2.83MB

评价：自己组装一个机械人，应该说是铁块，把零件碰在一起就算。然后和其他样子更差的机械进行撞击比赛，场地上还有很多破坏装置……

## World Tennis Stars



- 类型：SPT
- 厂商：ignition
- 语言：英语
- 容量：???
- Zip包大小：7.90MB

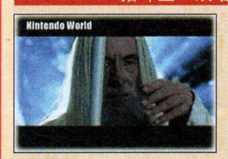
品评：评论以上这些游戏纯粹是浪费时间，我想也没人会玩的。这次一下ignition这个本不太熟悉的游戏公司的印象大打折扣……

## 雷曼 3



品评：这个系列真是有年头了，ACT游戏能出到3代还经久不衰真是不容易。画面手感都不错，就是人物稍微大了点，不过这个系列都这样。

## 指环王－双塔



- 厂商：EA
- 类型：ARPG
- 语言：日语
- 容量：128Mbit
- Zip包大小：11.9MB

品评：英文游戏的日文移植。很多电影中的精彩镜头都已加入。强烈推荐给魔戒电影的fan。和PS2，X-BOX的TWIN TOWER相比简直是天与地。

## 银河战士



- 厂商：任天堂
- 类型：ARPG
- 语言：日语
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：4.79MB

评价：出口转内销？这么久才出日文版……不解ing。老游戏了，就不多说了。英文版的复刻。对英文过敏但懂点日文的朋友可别错过了。

## 漫画家德比优物语



- 厂商：TDK
- 类型：AVG
- 语言：日语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：1.85MB

评价：中国不会有人去玩这个游戏的……

## 小龙斯派罗 A



- 厂商：universal
- 类型：ACT
- 语言：日语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：4.02MB

评价：堆积如山的动作过版式游戏之一，和PS版一样，适合买给自己的弟弟妹妹玩。

## 不思议之国－爱丽斯



- 厂商：Global
- 类型：TAB
- 语言：日语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：1.85MB

品评：著名卡通／小说"爱莉丝游仙境"的GBA版，丝毫没有故事性可言，但是在怀旧之余轻松一下心情也不错。

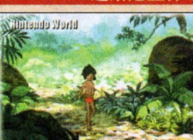
## 泡泡龙



- 厂商：TAITO
- 类型：ACT
- 语言：多国语言版
- 容量：32Mbit
- Zip大小：1.33MB

品评：TAITO的冷饭游戏，泡泡龙系列还是PUZ类型的比较好玩。画面和动作要素，难度都把握得还可以，只能称得上刚刚够水准之作。

## 迪斯尼丛林之书 2



- 厂商：Disney
- 类型：ARPG
- 语言：多国语言版
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：6.66MB

品评：市场定位于低龄儿童的一款ARPG，画面一般。玩了10分钟除了遛地图找东西没干过别的……

## 小破坏者 Q



品评：很幼稚的一款RPG游戏，从人物设定到游戏中出现的敌人没有一个不冒傻气的……不愧是小学馆的漫画。画面一般，背景音乐还可以。

## 微型机器



- 厂商：ATARI
- 类型：RAC
- 语言：多国语言
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：2.11MB

品评：选择的车主不同，车子也不一样，还有摩托和船，在放大的场景上看，车子太小了。操作……我们应该把它当ACT看，这样顺眼一些。

## 数码暴龙战斗精神



- 厂商：BANDAI
- 类型：FTG
- 语言：英语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：1.17MB

品评：简单的必杀技系统，奇怪的胜负判定系统，无敌的变身系统……感觉和前几天的哥斯拉差不多……

## 出租车 3



- 厂商：UBI
- 类型：RAC
- 语言：法语
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：5.33

品评：导入交通和加油概念的竞速游戏，比较有新意。遗憾的是由于GBA的机能限制背景显示的总是慢半拍。

## 世界超级明星足球




品评：手感还可以，比赛中切换队员系统十分别扭，总是不到位。而且……我习惯PS手柄了……玩这个缺钮的找不到感觉~~

## Power Pro Kun Pocket 5



- 厂商：???
- 语言：日语
- 类型：养成RPG
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：3.92MB

品评：很好玩的一款养成游戏，模式很多，人物设定，对话都很搞笑。不过感觉太像心跳系列了，无论是游戏界面还有对话选择都有心跳影子。

## 炼金术士 A—风的传言



- 厂商：GUST
- 语言：日语
- 类型：养成RPG
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：2.96MB

品评：著名养成游戏的移植版，不愧是名作，可玩性一流。画面也很出色，严重推荐！期待值很高的作品，炼金术师在各个机种上表现都不错。

## Boulder Dash EX



- 厂商：Kemco
- 语言：日语
- 类型：PUZ
- 容量：32Mbit
- Zip包大小：2.27MB

品评：刚刚看到开场时还以为是个美版游戏呢~呵呵~规则很简单，谜题设计的恰到好处，非常吸引人。有种忍不住一直玩下去的感觉~

## 犬夜叉



- 厂商：avex-KATARA
- 语言：日语
- 类型：RPG+TAB
- 容量：64Mbit
- Zip包大小：5.43MB

品评：本来很好的RPG题材，被做成了不伦不类的东西，战斗的结果要由转盘决定。虽有等级升高后会有所修正，但随机性太大，感觉很奇怪。

研究中心

# Mugenborg 游戏玩法介绍、心得

(NewWise.com 原作者狐之影)

●NintendoWorld 站友狐之影原创

●http://www.NewWise.com

这个游戏还是不错的，不过出来一段时间了还没见人说过，也许是觉得战斗方法难明不好上手吧，本狐也颇花了点时间才明白。这个游戏仅仅开头动画就让本狐决定玩上一玩，可惜整个流程太短，原作者(NewWise.com 原作者狐之影)不吃不喝，初次暴机也就只用了 7 个半小时，还是为了尽可能收集道具，过了第一轮后就更快了，只要你是一心在通版，用不了 2 个小时就差不多了。但是念在制作公司在战斗机器人的造型上还是下了点功夫的，所以大家请务必尝试一下^_^!

一 菜单总揽

1、战斗状态菜单　战斗准备菜单

进入战斗准备菜单后，左边是对方大将的形象，可以看出使用了哪些部件，上方是操作员的头像、名字、该场是双方第几次交战、交战结果如何（这里的 "相手 xxxx" 和对战结果的 "x 分" 的作用不明，尚有待研究，现在知道的是 "相手 xxxx" 当你与之战斗多场后会下降），右边是四个选项，分别是：战斗开始、装甲变更、战斗胶囊选择。战斗胶囊变更。

装甲变更：左边是机器人资料，其中最下方是耐性和弱点不断变换显示。右边是机器人视图，有一个手的形状指着机器人的三个可变更部分，左手、右手、下半身。背景是战斗场所，就现时本狐所知，不同场所对于部分攻击招数杀伤等级有影响。

战斗胶囊选择：一共有 3 个战斗胶囊，每个里面可放置 8 样物品或者协助机器人，一场战斗只能带一个胶囊。

战斗胶囊变更：面对不同的敌人变更胶囊内的物品或者协助机器人有利战斗（尽管本狐觉得该游戏难度不大）。

战斗菜单

进入战斗后，可以发现数条能量槽，最下方绿色代表我方绿槽，上一条为对方橙槽，机器人背后的槽有三种颜色，灰蓝是行动槽，蓄满后行动开始，行动完成后变成红槽，减退完后再次蓄力成灰蓝槽，特殊行动和防守姿态时为消减的黄槽。战斗时如不按就是自动战斗，按 A 键进入战斗菜单。

战斗菜单第一级：左边是机器人行动变更、认输，右边是战斗胶囊使用，可进行协助机器人的召唤（召唤兽？）和道具的使用。

战斗菜单第二级：

机器人行动变更：进入后有箭头指向我方机器人，下方四项分别是机器人名字、HP 现时值 / 最大值、机器人行动槽状态（就是灰蓝槽）、下一步行动。左方小框是该机器人耐性和弱点。

战斗胶囊使用：箭头指向有该协助机器人的注解或者是该物品的注解，右方绿色框代表要召唤该机器人或者使用该物品时要消耗的自己的绿槽长度。

战斗菜单第三级：

进入机器人行动变更，选择要变更行动的机器人进入第三级菜单，中央的主将和两旁的协助者菜单只有一项不同，主将菜单是攻击招数、防御、爆泡（绿槽蓄满闪动时才能使用）、第四项作用不明。协助者第三项则是撤退，用来更换协助者，但是只能在协助者满血时使用。

战斗菜单第四级：

进入攻击招数选择，由左到右是招数名、杀伤等级（S 最高，E 最低，- 则不是杀伤性招数）、属性（要考虑针对对方弱点使用合理招数）、命中率、蓝钟（代表蓄满灰蓝槽速度，蓝色越少速度越快）、红钟（代表红槽减退速度，也是红色越少速度越快）、绿槽（代表要发动此招至少需要的绿槽长度，但这里并不是像召唤协助者或使用物品那样消耗，而是一项要求，相当于机器人大战里的所需气合，但是有的招数是黄槽，代表该招数需在黄槽时才能发动）。选择使用后如果是攻击性招数会有命中率。当绿槽蓄满时可发动爆泡，此时不需理会该招数本来需要的绿槽长度，也就是可以无限用大招（一般大招都要求很高绿槽），使用后黄槽从绿槽一半开始减退，此时机器人全身泛金色，攻防闪都上升。黄槽消失后重新开始绿槽蓄力。

非战斗状态菜单

select 菜单：上方时主角名字、级数。左下是六项影响主将机器人实力的数值，有红进度条表示程度。右下是总战斗胜数、败数、分数（未知），用来换物品的硬币枚数，爆机回数，总用时。按 A 键出现选项 save/load（进入后是存档、读档、存档换位、消档）、游戏设置（文字速度、战斗动画表示之类）、取消。

start 菜单：装甲变更、物品变化、战斗胶囊、全物品一览、图鉴。

装甲变更和战斗状态是一样的。

物品变化，当得到图鉴后可以在这里把物品变成装甲或者协助者，红色的代表完全没资料，黑色代表至少有一项资料，进入后的两项，第一项是变成装甲，第二项是协助者，名字后面是数目，下方星数越多越稀有厉害，最多 5 星。没有得到图鉴也可以强行变化，但是那只会使物品变成废石头（至少我没成功过）。物品可通过与人对话（有时要选好选项）、给 NPC 他要的物品、在老师那里用硬币购买、战斗胜利后获得。

战斗胶囊，也就是设置胶囊，选项大多用处不大，在此不提了。

全物品一览，分成三栏，分别是道具、装甲部件、协助者。都是可以看到图片的，但是没有进一步注解，装甲也罢了，还容易看，但是协助者资料只有变化时看得到，而其使用的招数只有通过战斗才知道，麻烦的一塌糊涂，要是嫌累就看星数吧，四星以上的都是好家伙。

图鉴，分装甲图鉴和协助者图鉴，只有这里获得了图鉴，才能变化成功。装甲的百分比是废物，不用理会。协助者的百分比也差不多，战斗时出现过就有百分之 50 左右，见两次图鉴就完成了，或者战斗时把这协助者干掉就一次成功获得图鉴。图鉴通过战斗时见到或者击毁对方协助者、用物品交换、以及最重要的 "领悟" 获得。当你进入各个场景的时候，有一定几率领悟到新的图鉴，这是非常重要的获得方法，基本上最强的协助者和装甲都靠领悟来得到，所以要经常四处走。本狐现在装甲图鉴还差 9 个，协助者还差 5 个，唉！

二 基本知识

战斗：除了少数 Boss 外的人的机器人一般都有弱点，针对弱点攻击可以轻易解决对手，伤害值由自己的攻击力、对方的防御力、回避率、所用招数杀伤等级、属性关系再加上一定几率的增强击决定。要小心各种状态攻击，最可怕的是一定几率装甲部件破坏和停止，不过可以用物品或者协助者特技恢复，其他的攻降防降之类的就不提了。战斗时只要主将被击毁战斗就结束。在战斗时，不知道为什么，如果在对方攻击时搓方向键和 B 键，有很大几率会躲开攻击，特别是后期加强后，不知道是错觉还是怎样，反正本狐就自己情况说的哦。

其他：在地图画面时使用 L、R 更方便的移到下个地点，按紧 B 键可以加速。爆机一次后会要你存档，然后重新时读档，继承所有物品图鉴，而如果之前你与每个对手都战斗 5 场（好像差不多是这个数字，或者是与 "相手 xxxx" 有关），那么第二次游戏时对手会更换强力部件，并且带新的协助者参战（如果你之前一轮没收集齐的话）嘿嘿，不好玩哦。另外一定要注意的是装甲和协助者如果在战斗中被击毁就没了，只能重新变，所以要小心。

购物和换币：在职员室老师处可以用硬币换物品，而在旁边校舍里可以把不要的物品换成硬币

注意：第一次与使用暗之战斗机器人的家伙打的时候是必输的，也就是在剧情中红色机器人变身成的家伙，第一次我被两招就解决了…………然后去顶楼会遇到忍者，战斗胜利后会帮主角升级，以后每来一次打一次。赢一次升一级，每次会有 20 点给你加强自己从而提升机器人实力，随着你的级数上升，协助者也会加强。最后的 Boss 战一定要注意，一开始是怎样也伤害不了 Boss 的，要撑到它召唤一条小火龙（其实是白色的双头龙，看来更像冰龙，至于本狐叫它火龙……你见识过后就知道了），然后击毁 4 到 5 条（…………不容易啊，血虽然不太多，可是…………），就会发生前面说的那个暗之战斗机器人帮你挡招的剧情，然后在异空间会出现六个圆，就是有战斗士以及物品交换处的场景，这时可以和剧情中只能打一次的两个对手多次战斗，另外可以回到家里和自己打（……到底是异空间），战胜后获得一把可怕的光之剑，拥有一招普通杀伤值就有 B 级，还有两招要黄槽才能用，杀伤值 S 的可怕招数，但是平时只看到一招，进入黄槽后就会多一招出来，这是光系的最强招！一切准备好后就可以打 Boss 了，先打爆下班部分，不然它会重生，然后解决上半部分就可以了。

装甲和协助者：个人觉得最好的手部装甲是图鉴号码 39 的全属性防御加 42 的光之剑，下半部各看喜欢啦，至于协助者则是 47~52 当之无愧，47、48 分别是 5 星的光、暗属性协助者，后面几个则是专门属性：雷火风地。嘿嘿，无敌的！

请狐之影与本刊联系。


本文参考 www.pconline.com.cn 特此鸣谢

# PANZER DRAGOON的世界

## 飞龙的世界

喜欢"飞龙"系列的朋友一定会有共同的感觉，就是每一作都拥有厚重的世界观，简单来说，不是那种小孩子可以轻易明白并理解的世界。故事发生一个在已经荒漠化的星球上，由于文明的退化，人类已经不是居于统治地位的种族了，旧世纪遗留下的攻性生物充斥着整个世界。

人类为了生存，不得不与攻性生物进行抗争，经过多年的努力，终于争取到了自己的生存空间，时光流逝，帝国诞生。帝国以恢复人类主导权为口号，不断发掘旧世纪遗迹中的武器和设备，组建了相当规模武装部队，并以此和攻性生物战斗，势力逐渐庞大起来。

帝国的野心随着势力的庞大而逐渐增长，凭借着装备旧世纪武器的无敌舰队，逐渐开始吞并周边国家，直到飞龙再现的那一天……

**·Key Words·**

### 旧世纪

数千年前，人类科技异常发达，他们用遗传基因改造技术制造了攻性生物，但不知什么原因，曾经显赫一时文明突然间消失了（可能是战争爆发导致文明毁灭）。帝国不断发掘出旧世纪遗迹中的武器，以提高自己军队的实力。

### 攻性生物

旧世纪时代遗留下来的生物，是目前人类的最大的天敌。据历史家推测，极有可能是旧世纪时代文明制造的生物兵器。几千年来，随着人类对这种神秘种族的渐渐淡忘，他们的生活环境、食物链变化的影响。攻性生物经过变异进化，并且产生出许多生命树的分支来，大部分的生物成为野性生物的同时战斗力也随之下降，当然也存在着纯种攻性生物（就是制造的原型）。辨别方法很简单，只要表面覆盖着白色外壳的攻性生物，肯定就是纯种攻性生物。历代"飞龙"游戏的主角都是以这种纯种生物为题材（说的是飞龙不是主人公~！）。攻性生物经常在森林和水源一带活动。

### 帝国

几乎控制着整个大陆的军事国家，以装备旧世纪武器的航空舰队和攻性生物战斗，扩大了人类的生存空间。帝国"恢复人类主导权"的口号更是传遍了每个大街小巷，帝国一时间成为人类的希望寄托。

帝国历89年，帝国首都在和飞龙交战中被完全摧毁，为了重建帝都，帝国加重了税收来筹集经费，引起了很多人的不满。同时帝国也成立了研究院，专门从事研究旧世纪文明的科技，其中最大的课题就是关于飞龙……

### 飞龙

通常被认为是攻性生物中一个罕见品种，在所有生物中战斗能力是最强的，具有可怕的摧毁力，而这种力量就是帝国一直追寻的东西。

飞龙在所有攻性生物中，飞龙拥有最高的战斗力和机动力，也就是刚才所说的纯种古代攻击性生物，能在空中做出各种动作，是最为特别的物种。和普通的纯种攻性生物不同，飞龙是为了某种特殊目的而制造的，据帝国研究所估计，一条成年飞龙的战斗力至少相当于50艘帝国大型战舰。最可怕的是，由于生物本身带有进化性能，所以飞龙在不断的战斗过程中会升级自己的的速度、攻击力甚至智力。

"飞龙"系列中，无论是射击类游戏还是RPG，都有着非常丰富的飞龙进化系统，这也是游戏魅力的所在，从能力不断成长、外型发生变化，直到最后可以因战斗环境的不同自由变换攻击模式。总之，拥有"空中不断变化"能力的才能被称为飞龙。

在帝国历史资料中，最大的一起飞龙目击事件发生在"塔"试验启动事件中，在发掘"塔"遗迹中，研究员启动了某装置，使得沉睡的飞龙苏醒，直接造成了帝都的毁灭。由此可见，旧世纪时也许就有人遇见到了毁灭和攻击性生物的变异，于是特意将飞龙（当时来讲可能会被称为"优秀的攻击性生物"）的生命和能力封印，直到需要它出现的那一天为止……

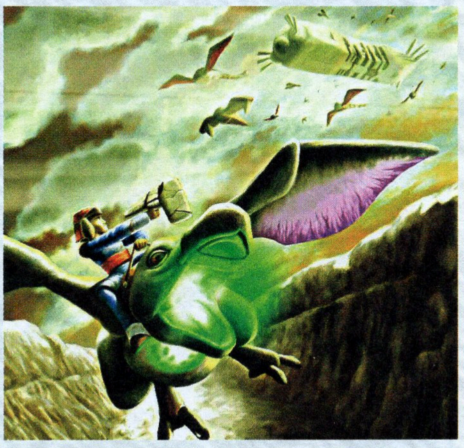
经研究发现飞龙只在特定条件触发时才会苏醒，而在完成某种任务后又会自动进入冬眠状态。飞龙极为罕见，帝国历史文献中只记录了两条飞龙。一条是"塔"的守护者，另一条则来历不明。

### 究极兵器飞龙的特性

在空中飞龙拥有无可比拟的机动性，且战斗力之强超过了帝国现有的任何武器。飞龙的强大之处在于其能够发射出类似跟踪导弹一样的镭射激光。曾经创造过无数辉煌战绩的帝国第三边境舰队竟然在一夜之间就被飞龙的 homing laser 完全摧毁。玩过 XBOX 上"飞龙"新作《飞龙 ORTA》的朋友相信已经信服并体会到这种力量了吧（笑）

帝国研究院针对飞龙做过专门的分析报告，homing laser 其实是强力电子束，飞龙可以控制周围的电磁场，通过体内的特殊部件（也就是飞龙 2 中小龙口中发光的东西）聚集能量，最后一次性释放出来。报告特别指出，飞龙是旧世纪文明科技的最高产物（出于某种特殊的目的特别制造），其中隐含着一个非常重大的秘密。

飞龙的机动性近乎完美，他在空中的灵活性是其他飞行生物望尘莫及的。帝国研究院中认为飞龙除了两翼之外，体内肯定有旧世纪的某种 engine 存在。在之后的"塔启动实验"中，帝国军亲





眼目击了飞龙在空中完成了不可思议的动作。据与飞龙交战后的幸存者描述，飞龙可以根据战斗情况改变自己的外形，以不同的能力和对手战斗，其中以蓝色形态的飞龙破坏力最为强大。帝国研究院认为飞龙能够自由变化形态是因为它能够随时改变自身的遗传因子以适应不同情况。

## 飞龙历代故事简介

### Panzer Dragon

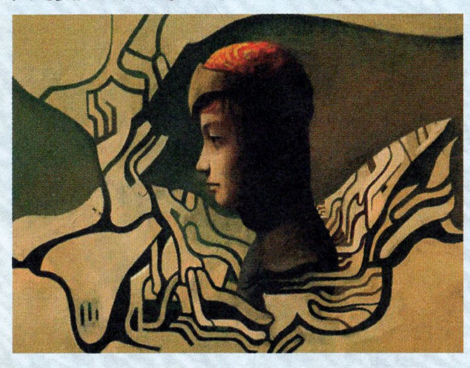
帝国历 89 年 2 月 18 日，在帝都附近海底发现微弱的动力反应。调查结果发现是一座处于休眠状态的旧世纪遗迹，遗迹启动时的动力指数比目前帝国发现的任何一座遗迹都要大的多。进一步调查发现这座遗迹原来是塔（旧世纪之究极武器）的一部分。皇帝在接到调查报告后命令中止目前所有的遗迹发掘工作，把帝国的所有资源全部投入“塔再启动实验”中。为了把塔从休眠状态中激活，帝国甚至使用了第二装甲舰队的全部动力。经过 12 天连续作业，塔终于从海底浮出了水面。




塔浮起作业终了之后，帝国研究院开始了大规模的调查，但始终没有多大进展，塔启动条件一



直是个迷团。正在这时，从边境遗迹发现了和塔有关的发掘物，记录表明塔和飞龙之间有着非常密

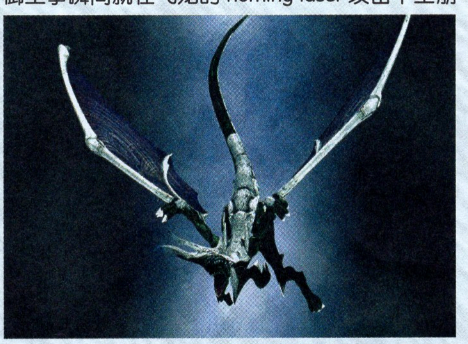




切的关系。同一时间，在距离帝都 97000 里盎地区（飞龙世界中距离单位）出现飞龙目击事件。附近巡航的纳拉卡级战舰也确认了目击情况。据战舰乘员说，两头飞龙在遗迹附近激战，蓝色飞龙似乎处于下风。

在得到纳拉卡级战舰飞龙目击事件报告后，帝国皇帝马上下令捕获飞龙，并要求附近军队重新编成，迅速组成捕获部队追踪飞龙的行迹。纳拉卡级战舰在得到皇帝命令后决定追踪蓝色飞龙，并在湖地区试图与飞龙接触。但在接触瞬间，蓝色飞龙突然对纳拉卡级战舰发起了猛烈进攻，结果战舰被击沉，船上唯一幸存者驾驶舰载战斗机继续向沙漠追踪飞龙。另一方面，捕获部队在接到了纳拉卡级战舰报告，判明飞龙将要经过国境边第 9 发掘所，为了捕获蓝色飞龙，在国境边集结了大量地面和空中舰队，准备空陆夹击，一举捕获飞龙。

蓝色飞龙在深夜出现，帝国军坚不可摧的防御工事瞬间就在飞龙的 homing laser 攻击下土崩



瓦解，所有纳拉卡级战舰全部被击毁，至此帝国开始认识到飞龙的战斗力超越了现存所有武器。

纳拉卡级战舰幸存者驾驶战斗机追踪飞龙来到第 9 发掘所，但这时的帝国边境军队已经溃不成军，此人之后成为了与飞龙交战后唯一能够幸存的人。

边境帝国军受到重创后重新集结兵力，以夜间战斗机亚夏为主要攻击力量，组成了名为“骑兵队”特别部队，但不久后在遗迹中与另外一条飞龙（后被称为原型飞龙）的战斗中再次全灭。

蓝色飞龙继续向帝国防卫线接近，此时帝国边境军司令已完全打消了捕获飞龙的念头，在森林地带上空集结了最后的残余部队，并将此时帝国军最强大的新型城堡战舰“最后之城”投入战斗。“最后之城”几分钟不到就被蓝色飞龙击沉。飞龙捕获行动以帝国军完败而告终。

蓝色飞龙和原型飞龙在突破防卫线后，向帝都附近的塔飞去。塔在飞龙的影响下开始发生变化，动力反应大幅上升，同时在附近海域出现了大规模的攻性生物群（可能是受塔的影响）。帝都处于前所未有的混乱局面。

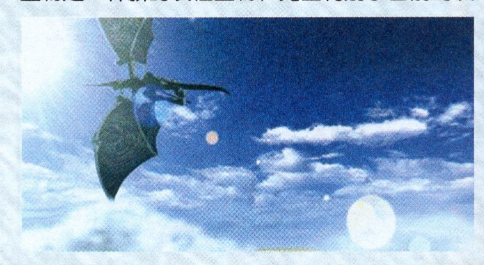
蓝色飞龙，原型飞龙，海上的大规模攻性生物

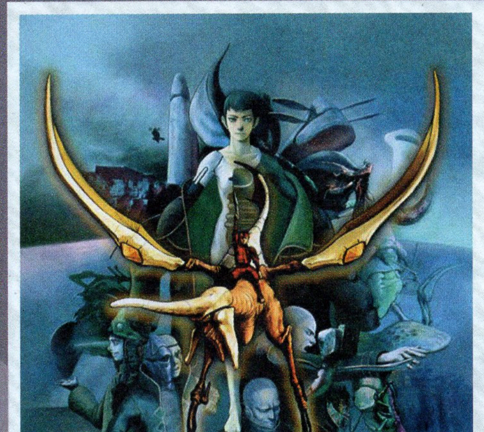


群，再加上帝都防卫军。这四股力量在帝都附近发生了混战，结果帝都遭到了严重的破坏。根据战后统计，帝都大约 6 成以上的区域变成了一片废墟，主力舰队中第 1 机甲舰队全灭，第 2 机甲舰队遭到重创，所幸帝国研究院受到轻微损害。为了保证皇帝的安全，帝国开始建造巨大型浮空堡垒古里奥库以取代皇宫(END)

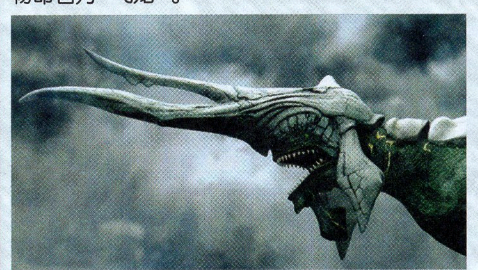
### Panzer Dragon Zwei

帝国历 71 年 6 月 10 日，在美加尼亚，艾尔比斯附近地区发现全长达 2100 里盎的巨大长方体飞行物体，随同还有大量攻性生物和飞行船。边境军发现飞行物体后立即向帝国皇帝报告，第六代皇帝下命追击该飞行物体（后被称为希库夫战舰）。先遣调查部队在艾尔比斯村落遭到不明雷击武器攻击，全体官兵阵亡。帝国军迅速采取措施，将边境军重新编成，并将大部分兵力集结到美加尼亚边境等待希库夫战舰。美加尼亚方面认为帝国在边境集结军队是入侵行为，开始边防部署军队予以反击，美加尼亚战争全面爆发。由于美加尼亚和帝国军的实力相差太大，帝国军基本控制了局面，战争的天平完全倒向帝国军。但在某战场，一个神秘的库利亚骑兵让帝国军遭受了前所为有的重创。据目击者描述，该骑兵手持旧世纪枪，坐骑库里亚口中能发出威力惊人的激光，击退帝国军后，库里亚张开翅膀飞翔离去。与骑兵战斗中，帝国损失了部分大型运输船，但是库利亚骑兵的真正身份还是个谜。因为和美加尼亚军发生战争，帝国军暂时中止了追击希库夫战舰，之后为了寻找战舰的踪迹，帝国派出了大量飞行器在森林地带搜索。边境军终于和希库夫战舰遭遇并发生了战斗，但以帝国的军备力量 完全不能和希库夫抗衡，舰队 80%的武装部队在不到十分钟内就被完全消灭。另一方面，帝国与美加尼亚战斗方面军再次和库利亚骑兵遭遇，经调查表明，类似库利亚的生物是一种新的攻性生物，完全有别于目前的攻





性生物体系，依照上古传说，帝国研究院将这种生物命名为“飞龙”。

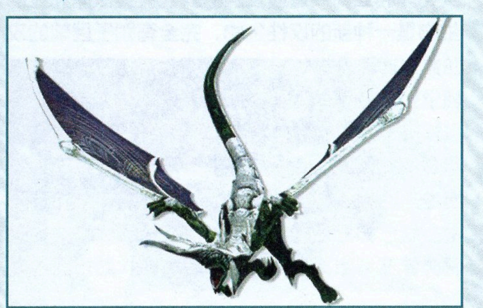


为了进一步调查飞龙，帝国建立了以“卡达巴”，“阿修罗”等小型兵器为基础的别动队。在森林地区，别动队与飞龙接触，数分钟之内，飞龙就击溃了别动队的大部分力量，小部分幸存者记录下了与飞龙作战的数据报告。目击者特别指出飞龙的 homing laser 威力惊人，能够在瞬间摧毁周边的一切物体。

之后，有人发现飞龙进入森林地带的遗迹区，别动队立即下令停止跟踪调查。（因为以前帝国曾经在该遗迹区的超大型攻性生物“拉德拉”有过遭遇，结果造成一个大队的损失，为了保障帝国军德安全，从此帝国严令禁止军队进入该遗迹区。）集结了残余的帝国追击部队，准备第二次追击希库夫战舰。在预定遭遇地点“科奥鲁吉斯”和希库夫战舰再次遭遇，帝国军试图接触战舰，但遭到了雷击兵器的猛烈攻击，帝国追击部队全灭，据生还者描述，在战斗中再次发现飞龙。

由于追击希库夫战舰损耗了帝国大量兵力，帝国军司令部下令停止“调查希库夫战舰”，将全部兵力投入到和美加尼亚联邦的战斗中。9月3日，美加尼亚联邦正式并入帝国领土。帝国研究院再次准备调查希库夫战舰，但这时希库夫战舰已经完全消失，不过在附近地区发现了大量战斗残骸。据推测，希库夫战舰可能是在之后和飞龙战斗中被击毁。

评论：



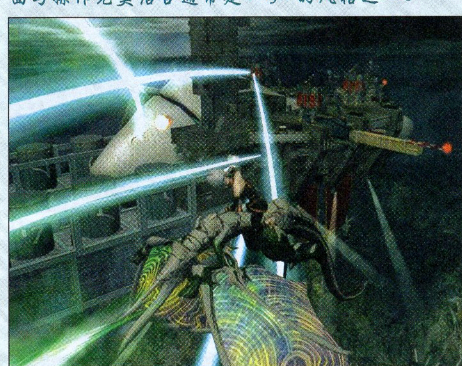
提起 SEGA 的铁甲飞龙系列，恐怕只要是喜欢 SS 主机的玩家都不会陌生，这部作为当时 SS 主机上旗帜性的游戏之一，其中精彩无比的内容直到今天仍被许多铁杆玩家津津乐道。

飞龙作为一个 3D 射击游戏，在场景及特效的制作上颇见功力。由沙漠到丛林，由海洋到天空，玩家能够充分感受到在广阔的场景中尽情翱翔的感觉，尽管是游戏中全是高速移动的画面，但并没有因此产生拖慢的现象，可以说在当时的 SS 游戏



中是非常少见的，每关的 BOSS 同样令人难忘，比如在沙漠中的沙虫或是海中的水龙，都是巨大且充满魄力的家伙，不仅是玩者本身，即便是旁观者也会被这种身临其境的感觉所震撼。

游戏不仅只有画面精彩，操作感也非常出色，玩者可以灵活的操作飞龙和敌人周旋，飞龙的主要攻击方式是锁定敌人然后以导弹攻击，在锁定一群敌人后连续击中的感觉真是充满了爽快感，这也体现了 SEGA 对游戏性的把握非常到位，将画面与操作完美结合通常是 SEGA 的风格之一。



当然飞龙系列留给人的还不只是这些，比如交代情节的 CG 动画，其中的故事不知又多少人认真看过，从刚刚诞生的小飞龙和还是小孩子的主角开始，游戏的两部作品展现了主角和飞龙的成长历程及充满神秘幻想的世界观，令玩者沉醉在飞龙的世界中久久难以自拔。

## Panzer Dragoon Azel

故事发生在一个帝国疯狂寻找旧世纪文明的时代。在某旧世纪遗迹发掘场，非帝国直属部队的一行佣兵遭受到了遗迹内部古代攻击性生物的袭击，原本任务只是看守遗迹而已的佣兵团在该生物强大攻击之下死伤无数，然而生物的目的并不是单纯的杀戮，在攻击佣兵团的同时发现了遗迹内部石壁中封印的少女——AZEL。

闻风而来的帝国正规军为了保守该遗迹内发现旧世纪生物的秘密对佣兵团的残余部队进行了完全清除，只有主人公一人幸存，并在遗迹深处发现了纯种攻击性生物——飞龙。

帝国在获得了旧世纪生物以及神秘少女之后将少女与飞龙同时编入了帝国正规军参加战斗。然而实际上此时控制整个帝国军队的并不是帝国皇帝，而是帝国将军克莱曼，当然，将 AZEL 编入战斗队伍的决定同样是克莱曼的命令，在主人公不断追寻其同时，发现其似乎只对收集旧世纪的强大力量感兴趣，克莱曼究竟是为何需要如此之大的力量呢？

跟随克莱曼的足迹，主角与其同时进入了旧世纪遗迹——塔的内部，原来塔的作用就是维护人类生存环境平衡而被制造出来的工具，而且旧世纪的设计者为这个工具设计了非常完美的系统，目前出现的大批攻击性生物就是拜该系统所赐。克莱曼的真正目的也正在此——毁灭人类，建造一个符合旧世纪标准的清洁世界。正是处于同样的目的，AZEL 自愿出现在了克莱曼率领的帝国军中（Azel 正是旧世纪人类为了这个目的而制造出来的兵器）。虽然完全了解了克莱曼的目的，但是仍旧无法苟同他过激的手法，主人公远离了克莱曼的大军，与此同时，帝国军开始攻击周遍城市索亚。命运再一次将这三人的立场抛到了敌对关系的位置上……

评论：旧世纪遗迹——塔，在主人公进入时是充满了水的建筑物，这就不禁让人联想到整个沙漠化的世界和临近塔的沙漠绿洲——沃尔。“飞龙 Azel”首次通过 RPG 的形式，将整个飞龙的世界观表现得淋漓尽致，主人公与旧世纪兵器 AZEL 的感情成为了整个游戏的主线。虽然很多骨灰级飞龙 FAN 不接收这种 RPG 的游戏形式和复杂的系统，但是这唯一一作 RPG 的确实把很多人的目光集中到了“飞龙”系列身上。而最新作的“飞龙 Orta”又回归到了原点，飞龙的开发部门，早在结束了土星上的三作飞龙作品后解散，而今次又从新集合起来，在 XBOX 上继续展现“飞龙系列”的魅力。

## Panzer Dragoon Orta

### 背景

Panzer Dragoon Orta 发生在 Panzer Dragoon Azel 三十年后，人类已经快走到了毁灭的边缘，新帝国不断发动战争，而人民则在战争的硝烟下饱受摧残和蹂躏。少数有识之士毅然决定反抗帝国的高压统治，但以他们的力量和帝国对抗无疑于以卵击石，正在这时，一位神秘的少女出现了，她驾驭着传说的飞龙，孤身一人和强大的帝国舰队开始了一场史诗般的战役……

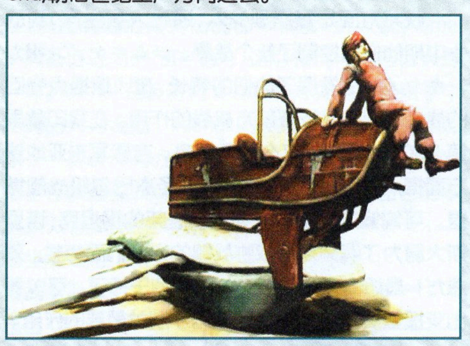
被帝国囚禁的神秘少女 Orta 被飞龙所救，Orta 和飞龙开始了自己的逃亡之旅，帝国舰队不断派出飞行器追击他们，飞龙以不可思议的 home laser 击毁了帝国的大型战舰，Orta 成功从帝国军的重重包围中脱出。

之后，飞龙在与帝国第一舰队的战斗中受伤不轻，Orta 只能和飞龙徒步在雪山中逃避帝国的追击，眼看就要到达悬崖的时候，Orta 和飞龙只得再次起飞，这就意味着她必须再次面对帝国舰队的疯狂的空中攻击，正在这时，Orta 遇到了一位同样也遭帝国追击的神秘人物，他将 orta 引入了某个旧世纪的遗迹中……



进入遗迹中，Orta 被旧世纪繁荣的文化（巨大的机械，奇异的建筑）惊呆了，Orta 突然意识到她的过去似乎和旧世纪文化有着奇妙的联系，旧世纪的遗迹中一定隐藏着某些和她有关的东西，orta 开始寻找 Cestren（旧世纪的网络信息系统）。在这里 Orta 彻底解开了自己的身世之谜，原来 orta 竟然是 Azel 的女儿（Azel 是在飞龙 RPG 中登场的女主角），Orta 意识到自己必须继续 Azel 的任务——平衡整个世界。这时神秘人物表明了自己的真正目的，借助 Orta 的 DNA，创造一个新的种族，让人类的历史永远成为过去。

Orta 断然拒绝了神秘人物的要求，于是一场飞龙之间的对决开始了……神秘人物最终不敌 orta，朝旧世纪工厂方向逃去。



在飞往旧世纪工厂的途中，Orta 遭遇了帝国舰队的埋伏，经过一场大战，飞龙几乎摧毁了整个帝国舰队，Orta 继续追踪神秘人物。

终于来到了旧世纪工厂，面对着同样是旧世纪究级兵器的守护飞龙，Orta 的命运将会如何呢?

*评论："飞龙 Orta"作为飞龙系列作品的最新作，其优秀的画面和音效是 SS 时代所无法比拟甚至想象的，尤其是其延续了原来飞龙特有的世界观，还有就是将游戏类型还原到射击种类上，再配以强大机能，同时抓住了不同年龄层次玩家的心。另外在系统上，飞龙能力变化和升级的设定恰倒好处，爽快感倍增。这里还要特别提出一下本次的舞台设定，加上强大机能的支持，今次的舞台是历代作品中最华丽最能体现制作者心机的艺术品。*

## 帝国历大事件表

帝国历前 80 年

帝国起源于大陆河流沿岸旁的一个部落，为了争取更多的土地，部落只能不断和攻性生物战斗来维持生存，那时人们还没有武器，生活非常原始，和现在的希卡族(《飞龙 Azel》中出现的酋长就是希卡族)的生活方式基本一样。

帝国历 0 年

皇太祖(后来追封的称号)领导部落将遗迹中的生物全部击退，从此人类开始开拓土地，大陆的主导权又回到了人类手中，几年后，皇太祖发布了人类复新宣言，帝国年历至此开始。

帝国历 5 年

人们开始发掘遗迹，居住圈逐渐扩大，其他的地区的人们纷纷迁居帝都。

帝国历 15 年

皇太祖去世。2 代皇帝即位。

帝国历 25 年

2 代皇帝在与攻性生物战斗中不幸战死，当时年仅 19 岁的皇太子只能仓促即位. 帝国开始研究



旧世纪机械 "engine"，并着手开发武器。不久，象征帝国的标志——帝国空中战舰诞生了。

帝国历 29 年

帝国空中战舰编队第一次投入实战，结果在和遗迹旁的守护攻性生物战斗中取得了巨大胜利。

帝国历 35 年

3 代皇帝发表建国宣言，帝国正式建立，并追封初代皇帝为皇太祖，以皇太祖发表人类复新宣言的那一年为帝国原年。同时，帝国宣布所有的旧世纪遗迹全部归帝国所有。

帝国历 35 年

帝国关于遗迹归属权的宣言引起了周边地区的不满，自此边境地区常发生一些小规模的冲突。

帝国历 39 年

奥希思地区和攻性生物爆发大规模战争，帝国将帝国舰队开驻奥希思。在击退攻性生物后，帝国已援助为借口将舰队驻留该地

帝国历 43 年

帝国吞并了奥希思地区的小国迪特。

帝国历 45 年

帝国与奥希思地区国家迪波斯宣布合并。

帝国历 47 年

帝国不断向邻近国家发动战争，继续吞并弱小国家。

帝国历 48 年

3 代皇帝过世，4 代皇帝即位，由于新皇帝长年患病，实权其实掌握在帝国军和研究院手里。

帝国历 49 年

4 代皇帝病死，5 代皇帝即位。但不久 5 代皇帝就在一场旧世纪 engine 试验的意外事故中身亡。

帝国历 52 年

因为 5 代皇帝没有留下子裔，皇位就由 3 代皇帝之弟继承。

帝国历 69 年

奥希思地区国家美加尼发生帝国空中战舰劫持事件。后经考证发现，这完全是一场帝国自导自演的闹剧。

帝国历 70 年

帝国军以报复劫持事件为借口，派兵侵占美加尼亚。美加尼亚战争爆发。

帝国历 71 年

巨形旧世纪战舰希库夫出现于美加尼亚，艾尔比斯附地区。同时第一次发现传说中的攻性生物飞龙（史称希库夫事件）

帝国历 73 年

美加尼亚战争以帝国的全面胜利告终。帝国开始着手调查飞龙目击事件，6 代皇帝全面负责帝国研究院，加大了遗迹研究的力度。

帝国历 82 年

6 代皇帝过世。7 代皇帝即位。

帝国历 85 年

发现旧世纪遗迹 "塔"。帝国开始着手 "塔" 的调查工作。调察结果显示，飞龙和 "塔" 遗迹有着非常深厚的渊源。在调查的同时，帝国利用 "塔" 中发现的科技成功开发出雷击兵器和喷进弹。

帝国历 89 年

"塔" 启动实验开始。帝国军第二次与飞龙发生遭遇战，结果帝国舰队败北，帝都遭到了攻性生物（由于飞龙从塔中召唤出来）严重破坏，帝都陷入一片火海中。

帝国历 90 年

帝国开始建造新的超大型建筑古里奥库以代替在战争中被毁坏的皇宫。

帝国历 91 年

帝国军重新编制，帝都再建计划开始。为了筹集资金，帝国全面加重全国税收。

帝国历 99 年

帝国研究院发表了 "关于塔和飞龙的关系的报告"。同时帝国开始在边境遗迹地区建造发掘场。

帝国历 100 年

超大型建筑古里奥库完工，皇室开始迁入古里奥库。

帝国历 102 年

由于帝国的重税政策，各地发生不同程度的叛乱事件，但全部被帝国军镇压。

帝国历 110 年

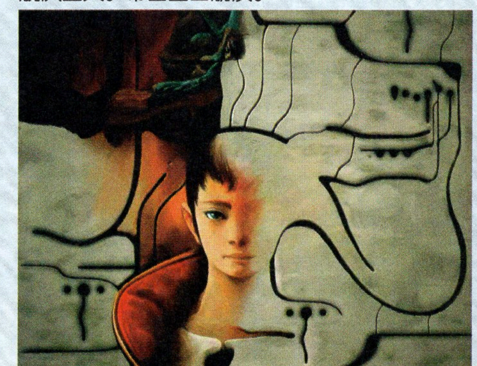
特 0 号喷进弹实验失败。帝国的某地方都市成为废墟。

帝国历 119 年

原帝国军将领库雷墨叛乱，帝都再次被毁。

帝国历 120 年

7 代皇帝在与塔中攻性生物战斗中身亡，帝国舰队全灭。帝国全面崩溃。



# 乱谈支援武器

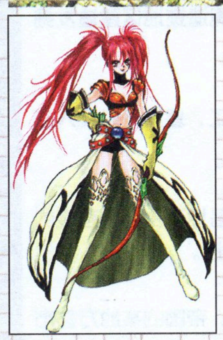
纵横四海

“武器”对于人们来说并不陌生，玩家们听到它时大部分可能会欣喜若狂，游戏世界中充斥着各种武器系统。这也是一个游戏是否吸引玩家们的一个重点。这个专题，并不是宣扬什么威力强劲的武器用以展示某大国的悲掠行径，也不是推崇各种武器如何如何强大，只是把游戏中的武器拿出来让大家欣赏罢了。准备好了吗，大家？进入正题。

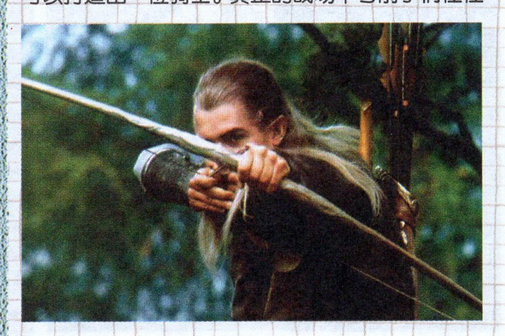
## 什么是支援武器？

先给武器来个定义：武器是直接用于杀伤敌人有生力量和破坏敌方作战设施的装备。不管是冷兵器，还是热兵器作用只有一个——杀伤敌人。再解释一下标题中的支援武器。所谓支援武器就是用于打击敌方纵深目标的中、长距离用武器系统，它们往往不会参加对敌发起的正面进攻。他们的主要使命是对敌进行战术层次的间接打击和用于牵制敌人。随着人类的文明的不断发展，武器也随之发展。支援武器是武器家族中的一个重要组成部分，所以它的发展也从没有停滞过。

## 中世纪的支援武器

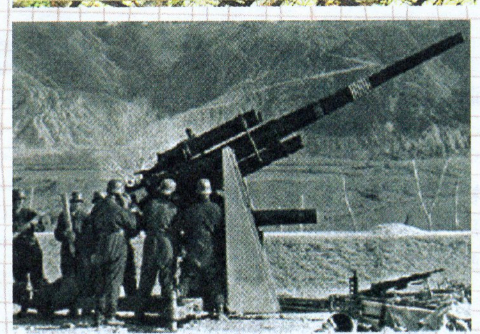


自从人们懂得金属冶炼后，武器被极大的丰富了。它们不再是以前的棍棒之类的粗糙玩艺儿，取而代之的是各种价格高昂且华丽的金属武器。其中也有我们要介绍的支援型武器，第一个“角色”登场。弓箭成为第一种比较完善的支援系武器。它的重量很轻，弓是用上好的竹子制成，具有很强的张力。而箭的头部则是用金属打造成的。在张力的作用下，箭就成为了那时最具威胁的长距离支援武器。不过它也有它的缺点，没经过训练的人很难控制的好它。而价格高昂是它的最大缺点。一把上好的弓可能会花费很多的人力和金钱，当时训练2个弓箭手的费用就可以打造出一位骑士。真正的战场中弓箭手们往往



站在对列的中部，他们会对敌方进行一次到两次齐射，尽可能多得杀伤对方的士兵。这样也会给对方士兵造成极大的心理打击。看过《勇敢的心》的玩家应该知道它的厉害。片中的华莱士不惜让动宝贵的骑兵去对付英国的长弓兵，可以看出弓箭的牵制作用是多么的强大。在众多RPG、SLG、动作类游戏中它和它的使用者都有出场。宿命传说2中的女弓箭手娜娜丽；纹章系列的弓箭手们；指环王中英俊的精灵弓手莱格洛斯。不用我在举例了吧！如果游戏中少了他们的身影，真不知道会发生什么事情。

## 支援武器在近代的表演

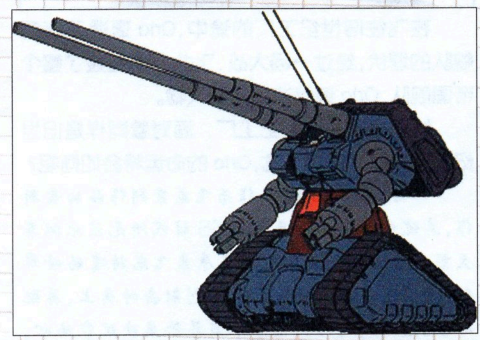


历史的车轮在不停的旋转，这必然使我们使用的武器也随之进步。随着火枪的问世，支援武器发生了第一次重大的变化。它不再是唯一一种能够间接打击可视目标的武器。火枪完全代替了它的存在价值，而且在枪上加装刺刀后还可以完成近距格斗这项艰巨的任务。科技的发展使支援武器没落了吗？恰恰相反，新一代的支援武器从战争的洗礼中脱颖而出。火炮代替弓箭成为新时代最具杀伤力的支援武器。通过19世纪欧洲大国间的战争，到1914年的第一次世界大战，人们认识到了这种武器的强大威力，进而更加大力的发展各种用途的支援性武器。二战在某种程度上也是一场武器之间的大比拼。其中最为著名的支援武器当数德国的88毫米高射炮了。你可能会问：防空火炮是支援武器？听在下慢慢给您解释。1940年中期，德国陆军元帅隆美尔指挥第7坦克师向敦克尔克挺进，中途与英军遭遇。面对英军的重型坦克，德军的37毫米反坦克炮毫无办法。这时，一个高炮连的88毫米高炮压低炮口，向英军开火，顷刻便击毁英军九辆坦克，迫使英军后撤。这一仗，给隆美尔留下了很深印象。自此，88毫米高炮成为他一张得心应手的反坦克王牌。在后来的两年中，隆美尔在北非战场上率战率胜，88毫米反坦克炮功不可末。这个故事看似偶然，但它却说明了人类对支援武器的合理应用。这种现实中的武器在游戏中登场的次数也许不算很多，但决不能忽视它们的存在。它们的身影出现在大战略系列，荣誉勋章中，为游戏增加了不少真实感。

## 游戏中的原创支援武器

上面介绍的都是些在游戏中登场的现实武器，接下来让我们看看游戏世界中的原创武器。论武器设定的缜密，在下认为还要算高达系列的作品最为出色。从0079到0093，每部作品中都出现了相当强悍或实用的机动战士。而机战系列的推出，更可以让我们仔细品位每部机体的好坏。俗话说：好马配好鞍，我想如果阿姆罗没能驾驶RX-78而是驾驶着老式扎古上战场的话，没多久他就会玩儿完。（小阿迷们不要用板砖拍我，我不过是在说实话）高达的强大实在不用再作说明了，它们是当之无愧的王牌武器，也是电玩及动漫迷们整天谈论的对象。不过大家不要总是看王牌机体和王牌机师的夸张表现。毕竟战争不是几个人打得赢的，我们还是看看双方的一般兵用机体吧。

联邦方面是量产型ジム，通过大量生产，到战争中期他们就控制了整个战局。ジムキャノン和ガンキャノン也发挥了他们的特长，在地球据点夺回的战斗中起到了支援前方战线的作用。在我印象里第MS08小队中有这么一段剧情。吉恩军东亚地球方面据点被围，吉尼亚斯准备用圣杰巴尔级战舰撤退。可偏偏这时发现了5,6部联邦的钢坦克，诺里斯大尉为了消灭这些威胁战舰的家伙们而牺牲。残念だ！最后战舰还是被ジム狙击型干掉了。可以看出支援型武器在这场战斗中起了制关重要的作用。



吉恩方面的支援型机体也是出自于ザク系，ザクキャノン的整体性能比不上联邦的炮击型。但是吉恩公国有一种支援机体是我们不能不提的。它就是重装炮击式样YMS-16ザメル，0083中它为GP-02抢夺计划出力很多。它的680毫米主炮不仅火力强大，更有威慑敌人的作用，剧情中就是这样。联邦军澳洲基地指挥部大楼被它一炮击毁，基地指挥官当场阵亡。士兵们乱作一团，给高达抢夺行动提供了较为有利的外部条件。在后来的追击战中，它的表现也是可圈可点。虽然最后败下阵来，但它的作战能力还是可以认同的。

介绍几种在高达正史中没有登场的鲜为人知的远程支援型机体。MS-09F/C DOM CANNO陆战



远距离攻击型。拥有 490 毫米滑堂炮，和 24 发 8 联装的导弹发射架。（机体设定出自日本模型制作高手）

YMS-16ザメル拥有全 MS 中最大口径的火炮，680 毫米的口径着实了得,这绝对是舰炮级重武器。射击状态时炮身远远超过了机体的全高,为了便于移动通常把跑管从中间折叠；射击时机体得停下来,以提高远距离射击的命中精度,所以说 Xamel 不具备行进间射击的能力,这点和现代的自行火炮一样。Xamel 还装备有 8 连装的导弹发射器用于中距离的火力覆盖。Xamel 的接近战能力十分有限,除了一对装饰用的手臂外只有一门 20mm 的机炮。出于作战需要,Xamel 由两名机师操作，在它的串联式双座驾驶舱中前面坐着驾驶员后面坐着武器操作员。（机体出自 0083）

MS-15C/TC GYAN CANNON 它是特马斯．库伦少尉的专用机体。战争末期他以 ACE 机师的身份被调入王牌部队“キマイラ”时配备的就是这部机体。最后他在阿.巴瓦.库攻防战中战死。（机师及机体出自 MSV）

联邦方面“隐藏机体”是力多驾驶的 RGC-80 GM CANNON。从外形上看，感觉就是高达机身上加了个ジム头和一门加农炮而已。不过可别小看它,它的开发是基于 RX-77 的基础上的,还改进了防护方面的弱点，加上可以很好的量产，使它成为比 RX-77 更使用的支援机体。（机师及机体出自 MSV）




## 游戏中支援机体的使用

说实话机战中的支援机体不是太好用,先说说キス，他的能力和ジムキャノン的性能都算一般，没什麽使用性。前几话没有好机体可用时,他可以暂时出击缓解一下我方人数不足的压力。好在他和哥奥,巴宁格的援助攻击比较实用。到后期机体大泛滥时，根本就没有他出场的份。其实在下倒认为大部分真实系机体都可以当作远程打击武器使用。他们的格斗值实在不敢令人恭维,除了像夏亚之流这样的怒强人物。而在吉连野望中ジム狙击型被设定的超强,巨远的射程和不俗的攻击力,使它成为了战场上不可或缺的一员。V 作战计划完成，就意味着联邦即将改头换面。你在想用ザク2攻陷联邦的基地就有点难度了,尤其是有ジム狙击型从中作梗。我曾经用 2 个兵团的兵力进攻北京,大约有 10 队ザク寒地式样 10 队グフ和几架专用机。但愣是没攻下来,联邦军的 AI 倒还算高。电脑用陆战型高达在基地前摆成一排,后面就是什么狙击型,加农型等支援武器,打的我毫无办法。因为我没有这样的远程武器,它们真的很有用,实战出真知。灵活运用远程支援型武器,可以很好的帮助攻略。吃一堑长一智,第二次发动进攻时,我把武器库中的支援武器都请了出来。仔细看看也有不少台,其中就有 YMS-16 这样的大家伙，不过最多的还是ザクキャノン和一些改进了的狙击型ザク2。不要小看它们的能力,这可是很大的一笔战力。呵呵!联邦的混蛋们,你们受死吧。我出动了 15 队主战机体和大约 12 队支援系机体，真可谓浩浩荡荡奔赴战场。不过我刚一攻进北京就看到了令我不快的东西——20 队左右的主战机体和成群的ジム狙击型,最可气的是敌人主基地旁还有 6,7 台远程移动要塞。这帮家伙射击距离颇远,武器种类繁多,要不是命中率低下我还真得鸣金收兵。好在这回我是有备而来,先把我的主战机体排成一排,布置在战线中央,以逸待劳的等敌人到来。敌人的陆战型高达还真是听话,一队一队的都凑了过来。我二话不说,马上动手给他们来了个支援火炮齐射,它们还没粘到我的ザク大军就已经损伤无数了。这样就好办了,ザク队上。10 队左右的陆战型就这么挂掉了,敌人的支援型武器没能派上用场。它们过来时这边的战斗已经结束了,论近战我可谁都不怕,上去 6 队グフ后敌人的 10 队狙击型永远的消失了。后面的战斗当然就更简单了,最后我成功的制压了敌方特别据点。看看我方损失,我又一次吃惊了。我消灭了近 40 队敌人，而我仅仅只损失了 6 队ザク和 2 队ザクキャノン,辉煌的胜利。(做八神狂笑状）不多说了,它们真的很好用。

我不是在极力吹捧支援武器是多么多么重要，而是想说明每一种武器都很实用。不管怎么说，在下还算是个比较喜欢武器和游戏的人。一款陌生游戏拿过来先看看有没有奇怪的武器设定已经成为了一种习惯。虽然表现战争的游戏不多，但是我们还是可以享受其中乐趣的。在这要声明一点:本文观点属个人意见。（有反对的朋友们尽管来找我海怪吧，我们比比枪法。）



YMS-16ザメル

文/责编:海怪

GAME SECRET



# 《刀魂 2》制作人突击采访！

——《刀魂 2》幕后班底访谈录

Facture Setting Design Idea

厂商:NACMO 机种:PS2/XBOX/NGC 类型:格斗 游戏人数:2 人 发售日:3 月 27 日



三机种同时发售，并且拥有各个机种特定的隐藏人物。我们对想出以上绝妙创意的制作人世取山宏秋进行了突击采访。

*世取山宏秋:《刀魂》系列的制作人,在向家用机移植的过程中发挥丰富的想象力,也参与了铁拳系列的开发。*

## ——关于 negrid 和三个隐藏角色——

**新角色 negrid 的特点是什么?**

世取山:他是可以在战斗中随时变换武器出招的角色。

**是能够自己操纵变换武器的么?**

世取山:他是会所有角色的招术,只要出到某一个角色的招术就会马上变换成那个角色的武器。

**平八是空手格斗么?**

世取山:是的,敌人攻击的时候可以用护臂格挡,此外,《刀魂》中有纵斩,横斩,踢腿攻击等,平八所有的招术都是纵斩。

**平八的横攻击将会有新的技法出现么?**

世取山:是啊,纵攻击基本上都是铁拳的招术,所以纵攻击和踢腿基本上都是铁拳的风格。

**平八的 10 连击呢?**

世取山:现在还在研发中啊…………

**GC 上的新人物 link 有没有回旋斩等招术?**

世取山:当然了,下段突击等塞尔达系列中link 的保留招术这里都有加入。

**那么弓箭呀炸弹什么的也有么?**

世取山:罗嗦啊,当然有了,都有。

**那么怎么进行弓箭攻击的操作呢?**







世取山:link 有很多预备式，通过同时按下某些键,就可以改成弓式,炸弹式等等,通常就是拿剑的姿势。

**Xbox 版的新人物再生侠是什么样的人物呢?**

世取山:设计上有点美式风格,可以浮在空中的。

**在空中出招的话?**

世取山:发射飞行道具啊。

**新角色也有各自的故事吗?**

世取山:如何把这些角色加入《刀魂》的故事主干里也是很令人头疼的事情啊。

**进行的顺利吗?**

世取山:还好,街机版的人物与新人物之间也有新的人物关系了，与街机不同的宿命战（对 boss 之前的与特定角色的一战）已经设计好了,敬请期待吧。

## ——可以得到丰富多彩的武器的“兵器达人”模式——

**家用机原创的“兵器达人”模式是什么样的模式呢?**

世取山:选择一个人物,在地图上移动,在挑战各种的任务同时收集各种各样的武器的模式。

**就是类似于在多少秒之内消灭敌人一类的模式么?**

世取山:差不多,在完成任务的过程中还有隐藏的关卡和危险。

**所谓“危险”是……**

世取山:就是在切换地图、正在完成任务的时候,出现的特殊关卡,如果不能成功逃出的话,那么之前得到的武器就不能真正得到了。












**能得到的武器大约有多少呢?**

世取山:总共大约有 200 种以上啊,有很多意想不到的武器出现哦。

**最后对读者说点什么吧。**

世取山:哪个机种的《刀魂 2》都是值得一玩的,三种全买的话玩家会有很大的满足感的哦,大家加油吧!



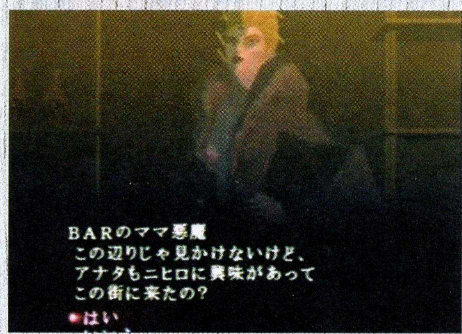
# "真·女神转生"系列制作人与画师的直击采访!!

## ——《真·女神转生》幕后班底访谈录

Facture Setting Design Idea

厂商:ATLUS 机种:PS2 类型:RPG 游戏人数:1人 发售日:已发售




**对《真·女神转生》系列制作人冈田耕始与恶魔画师金子一马的直击采访。**

**主题是:不破不立(冈田)**

——虽说是相隔8年之后的正统续作,但是世界观和以前还是有很大区别的啊

冈田:还是继承了前几作中以"混沌(CHAOS)"为主线的,但是本作并没有采用前几作的"属性ENDING"的方式,而是以破坏和混沌之后的新的诞生为主线制作的。

——《真·女神》系列主要是以现代东京为主要舞台的,本次的舞台……

冈田:本次的舞台设定还是东京,是一个少年在探索中成长的故事。

——副标题"NOCTURNE"有什么意味呢?

冈田:有点"夜想曲"的意味,也有"序幕"的意思在内,而且标题数字"Ⅲ"也是有《真·女神3》将作为一个新的出发点的意思在内。

金子:《真女神3》的内容非常丰富,各种设定都要有各自很深刻的含义,而且还要有很多待解的谜团。在玩家有"这个迷已经开始明朗了吧"的时候,也会有"新的开端"的感觉,以"NOCTURNE"为副标题也有这个意思在内。

——作为《真·女神》的舞台的"漩涡界"具体是一个怎么样的世界啊?

金子:在本次的世界观设定中,意外与异质等以前的真女神系列中没有部分将在一个球体化的东京的内侧存在着。漩涡界是一个开阔的空间中,凝聚着能量、使创造世界的力量聚集的地方。所以"ニヒロ"组织就利用这个力量要创造新的世界,此外原子运动也会给世界带来未知的变异。而主人公将会以自己力量改变世界,这就是故事的主线。

——主人公和以前的《真·女神》的角色有点不一样啊。

金子:视觉上玩家可能会一直看着主角的背面,和普通的背影也没有什么区别,就是有一些文身。当初的创意里这是最简单的设计。文身和一般的不一样,不同的光线下可以有不同的效果。

## 关于系统

——本作中主人公的战斗和合体等等好像加入了许多新的要素啊。

冈田:系统中有许多新的要素,从最初的《真·女神》开始到现在已经11年了,其中发售了一些外传,也给全系列带来了许多新的要素,但是这些新的要素累计到现在,内容已经太复杂了。本次也是只使用一些新的要素,"有那么多因素,哪个是最好玩的"这种感觉将会使玩家分散乐趣的所在,去不断的搜集新的妖怪。

——战斗和合体系统也有很大的变化阿

冈田:是的,合体有复杂化的倾向,2身合体之外还有3身合体,剑合体等等,这样下去就有发展4身合体的趋势,但是本作则只有简单的2身合体,但是本作开始有"原型合体"等2身合体的进化。

金子:"收集恶魔,像以往一样收到掌机中进行合体强化,争取做出最强的妖怪"还是本作的一大看点。但是纯粹的使用等级高的妖怪进行战斗的话并不能达到这个要求。本作将极大的突出"属性"这一概念,并且使战斗有很强的战略性,这样,恶魔就会更有个性,并且有前所未有的存在意识。

——恶魔在等级提高后会学会新的技能也是以前没有的吧

冈田:以"合体"系统为恶魔的最主要成长要素是系列前作最主要的方式。但是全部集中在合体上成长的要素就比较麻烦了,这也是参考了与金子先生画的恶魔一起成长的玩家们的意见的。

## 关于恶魔

——有没有您最喜欢的恶魔呢?

金子:我最喜欢"タケミナカタ",他的样子是在最后才确定设计的,他是在神话中被"タケミカズチ"夺去了双臂,但是这种残酷状态下还能发挥巨大的能量,我就喜欢这一点,当然,其他的精灵也是很可爱。

冈田:"jackyfrost"在最开始制作的时候耗费了很多的时间,也有一些特殊的意味在内。而且最开始它手中有关键的要素在内,也是很过分的事情阿……

——关于恶魔还有一个问题,本次好像日本风格的恶魔比较多阿……

金子:《真·女神2》中有很多代表"LAW"的天使风格的西方恶魔为多,本作因为以"CHAOS"为主线,所以以日本风格为主。

——设计中有很多新的恶魔阿

金子:是啊,有接近200个呢,除了新的设计之外也有高人气的以前的设计在内,由于恶魔数量太多所以也很让人头疼,本次因为采用3D结构,所以制作组也很是辛苦,我也不得不有时候发脾气了,呵呵。

冈山:确实十分辛苦阿,比如如何让原画在PS2上更好的表现出来,这是相当辛苦也耗费时间的事情,做出模型、在反过来做成图画……为了使用这些方法表现出《真·女神3》的独特世界观,不光是设计者,程序员们也是十分的努力,《真·女神3》现在来说也是一个集当前表现方法的大乘的作品了。

金子:制作组是以为了使游戏看起来更加真实为目的的,表现方法再困难也是能想出来的,最值得敬佩的就是大家都不计回报的付出,表现方法的做出都是不断变换技术,耗费大量时间。

冈山:真实就是要使所有的东西都看着非常像真正存在的,恶魔都是没有见过的东西,所以必须发挥想象力做出意想不到的效果,这么说起来也未尝不是一种乐趣阿。






# 新作发售表





| ACT | 动作 | SLG | 模拟 |
|---|---|---|---|
| PUZ | 解谜 | SPT | 体育 |
| RAC | 赛车 | SRPG | 战略 RPG |
| RPG | 角色扮演 | TAB | 桌上 |
| STG | 射击 | AVG | 冒险 |

## PLAYSTATION

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月3日 | SIMPLEキャラクター2000 系列 Vol.16ガンバの冒险 | ACT | BANDAI | 2000 |
| | SIMPLEキャラクター2000 系列 Vol.17 战斗メカ ザブングル | RAC | BANDAI | 2000 |
| 4月17日 | 名探侦柯南 Vol.1PRICK！ PRICK! | ETC | BANDAI | 4800 |
| 4月24日 | 侍魂·天草降临特别版（PSone Books） | FTG | PLAYMORE | 1980 |
| | 侍魂·斩红郎无双剑（PSone Books） | FTG | PLAYMORE | 1980 |
| | マールじゃん!! | TAB | SOFTWARE | 4800 |
| | マールじゃん!! 限定版 | TAB | SOFTWARE | 7800 |
| | クイズ$ミリオネア（PSone Books） | 问答 | ATLUS | 1800 |
| | Major Wave 系列——ブロックくずし | PUZ | ハムスター | 1500 |

## PLAYSTATION2

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月1日 | 苍天龙 THE ARCADE | PUZ | デジキューブ | 3800 |
| 4月3日 | 钢铁咆哮 2 ~WARSHIP GUNNER~ | FTG | 光荣 | 6800 |
| | 火热！ 职业野球 2003 | SPT | NAMCO | 6800 |
| | 三国志 VIII 特别版 | SLG | 光荣 | 10800 |
| | グランツーリスモ コンセプト（廉价版） | RAC | SCE | 2980 |
| | BRAVO MUSIC（廉价版） | ACT | SCE | 2980 |
| | 恐怖惊魂夜 2~ 监狱岛のわらべ呗 ~（廉价版） | ETC | CHUNSOFT | 3000 |
| | 铁拳 4（廉价版） | FTG | NAMCO | 2980 |
| | 异度装甲·力への意志（廉价版） | RPG | NAMCO | 2980 |
| 4月10日 | 怒首领蜂 大往生 | STG | ARIKA | 5800 |
| | .hack// 绝对包围 Vol.4 | RPG | BANDAI | 5800 |
| | Canvas~セピア色のモチーフ~ | AVG | NEC | 4980 |
| | カナリア~この想いを歌に乗せて~ | AVG | NEC | 4980 |
| | エリュシオン~ 永远のサンクチュアリ~ | AVG | NEC | 4980 |
| 4月17日 | TBSオールスター 感谢祭 VOL1 | 问答 | HUDSON | 4980 |
| | 最终幻想 XI ジラートの幻影 | 网络RPG | SQUARE | 7800 |
| | ギャラクシーエンジェル | SLG | ブロッコリー | 6800 |
| | 最终幻想 XI ジラートの幻影（资料盘） | ETC | SQUARE | 3980 |
| 4月24日 | ファンタステイックフォーチュン2 | SLG | ジエネックス | 7800 |
| | ザ·コンビニ3~あの町を独占せよ~ | SLG | ハムスター | 5800 |
| | 天诛 参 | ACT | FROM SOFTWARE | 6800 |
| | ゆめりあ | AVG | NAMCO | 6800 |
| | GENERATION OF CHAOS 3~ 时の封印 ~ | S·RPG | アイディアファクトリー | 6800 |
| | GENERATION OF CHAOS 3~ 时の封印 ~ 限定版 | S·RPG | アイディアファクトリー | 8800 |
| | Only you リベルクルス | AVG | ジエネックス | 5800 |
| | AI 围棋 2003 | TAB | ジエネックス | 6800 |
| | AI 将棋 2003 | TAB | generation–x | 6800 |
| | AI 麻将 2003 | TAB | generation–x | 6800 |
| | マールDEジグソー | PUZ | SOFTWARE | 2800 |
| | SIMPLE 2000 系列 Vol.27 THE 职业棒球 | SPT | D3PUBLISHER | 2000 |
| | SIMPLE 2000シリーズ Vol.26 THE ピンボール X 3 | SLG | D3PUBLISHER | 2000 |
| | SIMPLE 2000 系列 Vol.7 最强！ 白ハイキング | ACT | D3PUBLISHER | 2000 |
| | SIMPLE 2000 系列 Vol.8 激斗！ 迷路キング | ACT | D3PUBLISHER | 2000 |
| | DDRMAX2~DanceDanceRevolution 7th MIX~ | 音乐 | KONAMI | 6800 |
| | My Merry May be | AVG | KID | 6800 |
| | NAME | ETC | SCE | 5800 |
| | グリーングリーン~ 钟ノ音ロマンテイック~ | AVG | ウエルメイド | 6800 |
| | グリーングリーン~ 钟ノ音ロマンテイック~ 限定版 | AVG | ウエルメイド | 8800 |
| | 魔法のパンプキン~アンとグレッグの大冒险 ~ | ACT | MTO | 6800 |
| | グランプリ·チャレンジ | RAC | アタリ | 6800 |
| 4月 | Chu lip –Victor the BEST– | AVG | Software | 2800 |
| | WRC II~EXTREME~ | RAC | SPIKE | 6800 |
| | G–taste 麻雀 | TAB | 彩京 | 6800 |
| | G–taste 麻雀（特别版） | TAB | 彩京 | 7800 |

## NGC

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月10日 | DOKAPON DX | TAB | ASMKI | 6800 |
| 4月11日 | NARUTO——激斗忍者大战! | FTG | TOMY | 6800 |
| 4月24日 | お遍路さん~ 发心の道场（阿波国）编 ~ 特别版 | ETC | ピンチエンジ | 18800 |
| | お遍路さん~ 发心の道场（阿波国）编 ~ | ETC | ピンチエンジ | 8800 |
| | お遍路さん~ 发心の道场（阿波国）编 ~（附带记步器） | ETC | ピンチエンジ | 12800 |
| | お遍路さん~ 发心の道场（阿波国）编 ~ 专用印笼型步数计 | 周边机器 | ピンチエンジ | 5800 |
| | お遍路さん~ 发心の道场（阿波国）编 ~ 专用手柄 | 周边机器 | ピンチエンジ | 6800 |
| | 魔法のパンプキン~アンとグレッグの大冒险 ~ | ACT | MTO | 6800 |
| 4月25日 | GT cube ジーテイーキューブ | RAC | MTO | 6800 |
| | GIFTPIA | RPG | 任天堂 | 5800 |

## X–BOX

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月10日 | ザ·ワイルド·リングス | ACT | 微软 | 6800 |
| 4月24日 | N.U.D.E..@ Natural Ultimate Digital Experiment | 养成 | 微软 | 6800 |
| | 信长麻将 | TAB | イーフロンテイア | 6800 |

## GAMEBOY A

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月18日 | ZOIDS SAGA2 | RPG | TOMMY | 4800 |
| | 牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち | SLG | VICTOR | 4800 |
| 4月24日 | ZERO ONE | AVG | フウキ | 5800 |
| | HUNTER X HUNTER 朋友们大作战! | RPG | KONAMI | 4800 |
| 4月25日 | RPG 工具 | ETC | ADVANCE ENTERBRAIN | 5800 |
| | あずまんが大王·GBA | TAB | KINGRECORD | 5800 |
| | 火炎纹章 烈火之剑 | S·RPG | 任天堂 | 4800 |
| 4月中旬 | ときめき蒙系列 2 设计师之路 | SLG | MTO | 4800 |
| 4月下旬 | 魔法のパンプキンアンとグレッグの大冒险 | ACT | MTO | 4800 |
| 4月 | メダロット式 COREカブトバージョン | RPG | ナツメ | 4800 |

## WSC

| 日期 | 游戏 | 类型 | 厂商 | 售价(日元) |
|---|---|---|---|---|
| 4月24日 | HUNTER X HUNTER | RPG | BANDAI | 4800 |




## 月间销售榜



**1 真·三国无双 3**

PS2/ACT/2003 年 02 月 27/66 万 9416

海怪：太爽快了，要不是这期攻略太多把《名作大家谈》挤去很多页，否则我一定会对起大加评论一下。



**2 星海传说 3**

PS2/RPG/2003 年 02 月 27/34 万 9517

valkyrie：近期最优秀的游戏，真是一言难尽啊……



**3 樱大战~热血如潮~**

PS2/AVG+SLG/2003 年 02 月 27/14 万 2351

valkyrie：不光是画面上优秀许多，剧情上也有很大改变，尤其是出现了连锁剧情，怎么也联想不到当年。



**4 街道 BATTLE**

PS2/RAC/2003 年 02 月 27/5 万 3471

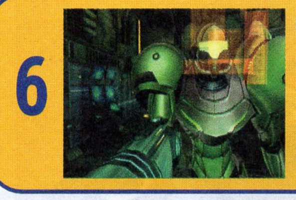
蚂蚁：这款赛车游戏没有被很多大陆玩家重视，我也是看其在日本发售得到成功后才开始尝试的。



**5 龙珠 Z**

PS2/FTG/2003 年 02 月 13/46 万 9810

海怪：当初看到开发画面的时候想还是 2D 好，但玩到了以后才觉得制作成 3D 的理由。



**6 Metroid–prime**

NGC/ACT/2003 年 02 月 28/4 万 4100

valkyrie：这个游戏的版本真的很多啊，如果女主人公要是不穿厚厚的装甲就对我更有吸引力了。



**7 真·女神转生 II**

PS2/RPG/2003 年 02 月 20/19 万 0004

蚂蚁：每次玩这个游戏时间一长就有非常无助的感觉，还好这次的攻略不是我做的。



**8 最终幻想·战略版**

GBA/SLG/2003 年 02 月 14/32 万 4444

valkyrie：不用多说了，一个字——强，战斗和画面都非常出色，更加喜欢这个游戏的剧情和任务。



**9 电车！GO 2**

PS2/SLG/2003 年 02 月 27/1 万 8369

海怪：风景和操作性是这个游戏的一大特征，还有知名的那 5 个线路，值得大家去玩。



**10 创造职业棒球队！2**

PS2/SLG/2003/02/13/17 万 7659

蚂蚁：育成类游戏中非常出色的一作，关键是队伍的经营管理和对队员进行训练这两项系统非常有意思。



## 游戏期待榜



**1 勇者斗恶龙 8**

PS2/RPG/ENIX/ 发售日未定

非常期待本做中新咒文的登场，不知 ENIX 公司在经过几时间后重新制作的该系列作品会有什么改变。



**2 生化危机 4**

GC/AVG/CAPCOM/ 发售日未定

生化危机 4 的沉默让更多 NGC 和生化系列玩家感觉到不解，同时也更加盼望这款游戏发售。



**3 樱大战 5~别了吾爱~**

PS2/AVG+SLG/SEGA/ 发售日未定

这款游戏的角色，除拉切特以外全是一个迷，究竟这次的纽约华击团会给我们演义怎样浪漫呢？



**4 J.LEAGUE 职业足球俱乐部制造 3**

PS2/SLG/SEGA/ 发售日未定

系列作品的第三作，不知这次还会延续上作中受到广大玩家好评的系统呢？今次定会养成方面更下工夫。



**5 最终幻想—水晶编年史**

NGC/RPG/SQUARE/ 发售日未定

SQUARE 在 NGC 上发售的第一作 FF 系列作品，增加了四人同时冒险模式，另外，魔法石的搭配系统也值得大家期待。

责编／惊寂

本期资料收集:TTMM

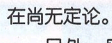






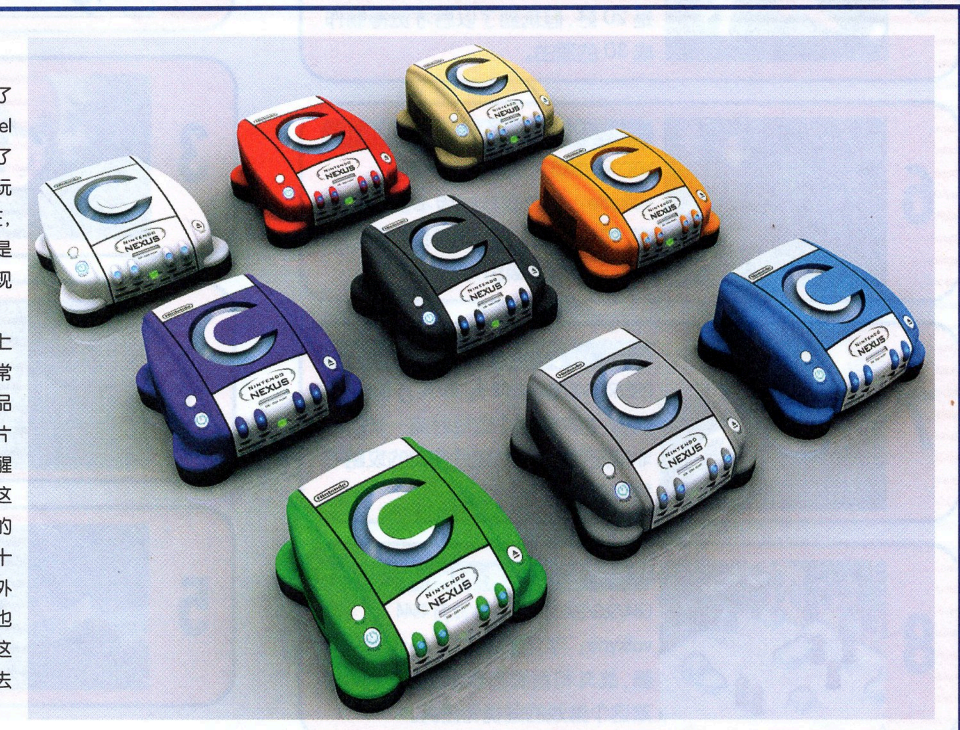

## 传说——后继机种假想图?

根据 Flexbeta 网站的报道，Intel 官方网站发布了3.06GHz 的 Xeon 处理器，跑 533MHzFSB，不过 Intel 似乎放错了照片，将一幅索尼 PS3 的实物照片代替了3.06GHz Xeon 照片。不过，当很多发现这一情况的玩家奔走相告时，那张照片很快从网站上消失了。现在，Intel 并未对此事做出任何解释。图片中的机种究竟是不是 PS3，这次的情况是错误还是厂家有意地炒作，现在尚无定论。



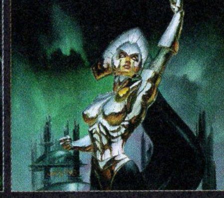
另外，网上流传着一幅非常精美的电子产品图。可以从图片看到任天堂的醒目 LOGO，传闻这是新一代的 NGC。其颜色十分绚丽多彩，外形可爱，光碟也是用小盘的。这同样有待时间去证实!

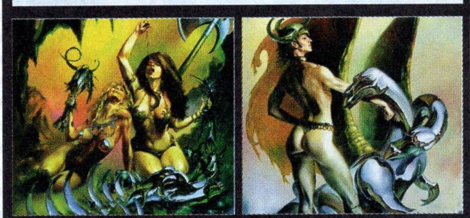


# 魔导公会

电子游戏玩家对于 RPG 这种游戏类型已经非常熟悉，但是“TRPG”的由来与形式各位又了解多少呢？实际上，TRPG 风行欧美和日本，其对于电子游戏的影响也极为深远。




## 角色扮演游戏的源头——TRPG

相信大家都对不久前 SQUARE 推出的“无尽沙加”记忆犹新，该游戏所采用的界面相当独特，据制作人称：“这是一款向 TRPG 致敬的作品！”那么，究竟什么是 TRPG 呢？请阅读以下的文章。

### 什么是 TRPG?

TRPG 是“纸上角色扮演游戏”(TableRolePlayingGame)的简写，它可以说是角色扮演游戏的源头。在“角色扮演游戏”(RPG)中，所有玩者都将自己当作是一名住在想像世界中的虚构角色。举例来说，你知道在真实世界中你是谁，你知道你的名字(嗯，希望如此)，而你可能是一个高中生、或是中年上班族、或是三个小孩的母亲。但在 RPG 的世界中，你摆脱了这些平常的身份，成为一名不那么普通的角色。你可能想尝试担任宿命的救世英雄，或者是成为执行屠龙任务的神圣武士；你可能想当一名对禁制的黑暗知识感到强烈兴趣的法师，或是一个梦想变成人类的丑陋怪物。在“勇者斗恶龙”或“太空战士”中，你控制一些 SD 人物在萤幕上走来走去，你依他们所遇到的状况与反应选项作出选择。而在 TRPG 的世界中，因为你的限制变少，所以角色扮演的成分变得更重。其实，TRPG 中的“角色扮演”可以说很像是在演戏。

在美国和日本，有许多不同类型的 TRPG。事实上，入门者很容易会被各式各样的 RPG 类型给弄昏头。以下，我们就对一些比较常见的 TRPG 加以介绍：

(1) 龙与地下城(Dungeonsand-Dragons,简称 D&D)

这是最著名的中古时代幻想角色扮演游戏，由 TSR 公司所出版。这套游戏诞生于七十年代，一直到现在仍在美国广受玩家欢迎。D&D 的主要优点在于游戏的运作规则相当简单，只要你习惯游戏中的各种骰子，便能够得到乐趣。

(2)General Universal Role Playing System(简称 GURPS)

这套游戏是由 SteveJacksonGames 所出版，是在日本最流行的美式 TRPG。GURPS 的特点在于：它可以让你尝试各种游戏世界，从中古时代到科幻，甚至武侠都可以。“规则考究狂”会对这游戏特别感兴趣，因为 GURPS 几乎考虑到了你所能想像到的所有状况与规则，要了解它的细节须要花许多时间。

(3)Callof Cthulhu

这是由 Chaosium 出版的一套相当有名的惊悚型 TRPG。电脑游戏中的“鬼屋魔影”(A lone in the Dark)系列，正是根据此 TRPG 所设计。游戏的背景多设在二十世纪初期，对于神秘主义风格感兴趣的冒险者，将会喜欢其中的恐怖气氛。

(4)Sword World RPG

著名动画“罗德斯岛战记”正是源自这套日本的 TRPG。Sword World 是一个中古时代幻想角色扮演游戏，提供玩者多重职业的选择(无论种族)，并且只须使用六面骰。

(5)Wares Blade

这是另一个日本的 TRPG，也是以中古幻想为背景。玩者甚至可以骑乘巨大的神器石像，这些石像具有格斗或施展魔法等能力。

对于初学者而言，强烈建议从“龙与地下城”系列(D&D 或 AD&D)(注：AD&D—Advanced Dungeonsand Drag-ons，即高级龙与地下城，是 D&D 系统的升级版本)开始入门，因为它具有最容易学习的游戏运作规则，即使你不采用其中的某些规则，仍然能够获得游戏的乐趣。相信大部份的读者对于电脑或电视游戏的 RPG 较为熟悉，但 TRPG 和这些有点不一样。玩 TRPG 的时候，不须要任何主机当界面，你所须要准备的，只是一只铅笔、一个橡皮、几张纸、一本规则手册、几位好朋友，以及你的想像力(也许还须要一张宽敞的桌子，这要视环境而定)。你可以看出来，TRPG 大概是所有 RPG 中最不须要花钱的。

### 玩 TRPG 须要什么东西?

你也许会问，这么简单的几样道具，怎么能提供如此长期的游戏乐趣呢(游戏的时间有时可以长达数周甚至数年)？为了让大家有些概念，以下便逐一说明这些工具在玩 TRPG 时的实际作用。

首先，你会需要一本辅助用的规则手册，毕竟在玩任何游戏时都需要先了解游戏的运作规则。基本的规则手册通常只有一本，但依游戏的不同，也可能会需要更多辅助书籍或资料。

其次，你和你的朋友可能须要购置一些骰子。除了一般常见的六面骰之外，在某些 TRPG 中，可能还须要用到四面、八面、二十面，甚至多达一百面的骰子。比较不方便的是，目前国内可以买到规则手册以及多面骰的地方并不多，有些时候，可能须直接向国外零售店订购。

第三，在进行游戏时，须要一些充足的基本文具。准备足够的纸和笔，你才能持续记录你的角色(也就是在 TRPG 世界中的你)、笔记重要的细节，以及为你所欲探险的地下城绘制漂亮的地图。当然，最好是使用铅笔，因为许多资料可能须要不断地修改更新。也可以准备简单的计算机，以方便地计算某些数值。有些投入的玩者，甚至会记录个人的冒险札记。当然，这完全视你的需要而定。

第四，你须要找到足够的游戏人数。在一般的 TRPG 中，至少须要一名“游戏主持人”(Game Master，简称 GM)或称为“地下城主”(Dungeon Master，简称 DM)，以下将一律简称为 GM。GM 所要作的，是筹划整个游戏的场景，并依据规则让游戏顺利进行。玩者们则创造自己所扮演的角色，并在 TRPG 的世界进行探险。你也许会问：最适当的游戏人数是多少？你会发现，一场游戏如果只有一名 GM 与两名玩者，那么游戏将很快变得很无聊，因为人数实在太少了；反过来说，一名 GM 与十名玩者的游戏，将会进行得非常非常慢，因为每个人都会想在每个细节上发表意见，为了达成协议，可能需要开一场长达数小时的讨论会。其实，所谓“适当的人数”乃视不同的团体而定，并没有绝对的数目，最重要的是，必须找到能让你们玩起来最舒适的方式。

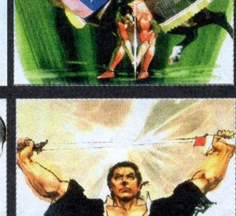
最后，也是最重要的(也可能是最困难的)，便是找到一个合适的游戏场所。关于这一点，你可能会觉得很奇怪：“到处都可以找到足够容纳二十人的场所啊！”。请让我解释一下，在玩 TRPG 的时候，最重要的事情之一，便是要让大家能够专注于游戏，并能良好地进行沟通。因为在游戏中，没有任何界面显示出游戏所在的世界，所以让游戏“鲜活”起来的关键，完全仰赖 GM 与玩者之间的沟通，并且玩者需要专注于游戏中所发生的事。在玩 TRPG 的中途，如果被局外人打岔，很可能便会严重地破坏了整个游戏的气氛(这有点像正在打“太空战士”的 BOSS 时，老妈突然叫你去倒垃圾一样，但这回甚至没有暂停键)。同样地，你们可能需要多次尝试才能找到一个适当的场所，而不同的团体也有不同的喜好。请记得，务必要让团体中的所有人都觉得舒适，才算是找到真正适合你们的场所。

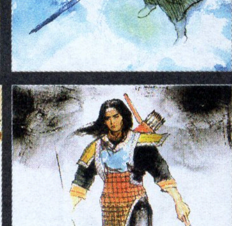
一旦你备妥了上述的游戏条件，你便可以准备开始你的第一场 TRPG 冒险！



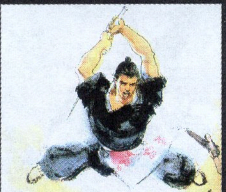
# 动感空间

在许多动作游戏中，玩家们为了寻找传说中的究极武器而费尽了心机，那些虚构的兵器成为增加游戏性的重要卖点之一。下面，不妨让我们来一起回顾一下曾在中国历史上出现的十大传说名剑。











## 中国古代十大名剑

### 10 承影

远古的一个黎明，天色黑白交际的一瞬间，一双手缓缓扬起。

双手合握之中是一截剑柄，只有剑柄不见剑身。但是，在北面的墙壁上却隐隐投下一个飘忽的剑影。这把有影无形的长剑就是在《列子·汤问》之中被列子激赏的铸于商朝，后来被春秋时卫国人孔周所藏的名剑：承影。

承影是优雅之剑。

剑气指数：7

### 9 纯钧

春秋时期，一个风和日丽的午后，经过数年卧薪尝胆终于击败吴国的越王勾践请来了天下第一相剑大师薛烛。薛烛是秦国人，虽然年纪轻轻，但却已经名动列国。越王勾践酷爱刀剑，他叫手下取来了自己颇为得意的两把宝剑：毫曹和巨阙。哪知，薛烛认为这两把剑都有缺点，毫曹光华散淡，巨阙质地趋粗，不能算宝剑。勾践只好拿出了密藏的宝剑纯均，薛烛大惊，来到剑前深深一躬，他告诉勾践这把剑是天人共铸的不二之作。为铸这把剑，千年赤堇山山破而出锡，万载若耶江江水干涸而出铜。铸剑之时，雷公打铁，雨娘淋水，蛟龙捧炉，天帝装炭。铸剑大师欧冶子承天之命呕心沥血与众神铸磨十载此剑方成。剑成之后，众神归天，赤堇山闭合如初，若耶江波涛再起，欧冶子也力尽神竭而亡，这把剑已成绝唱……故事见于《越绝书》。

纯均是尊贵之剑。

剑气指数：7.5

### 8 鱼肠

黑铁一般的大鹰向大殿疾飞的时候，专诸也正端着亲手烹制的梅花凤鲚炙走上殿来。

飞鹰已经看到大殿的轮廓，天色突然暗了下来。专诸已经来到王僚的面前，把菜放在案上，殿内灯火依旧。

乌云在天空翻滚，大鹰已经收翅。

王僚吞着口水，看着面前的美味。专诸稳稳地正在用手掰鱼。伴随着一声响雷，飞鹰向大殿凌空击下。王僚突然感到一股凛冽的杀气从鱼腹中激射而出，他被惊呆了。鱼肠剑穿透狻猊铠甲，刺入了王僚的心脏。“夫专诸之刺王僚，飞鹰击殿……”见于司马迁《史记·刺客列转》

鱼肠剑是勇绝之剑。

剑气指数：8

### 7、6 干将、莫邪

干将、莫邪是两把剑，但是没有人能分开它们。干将、莫邪是两个人，同样，也没有人能将他（她）们分开。

干将是雄剑，莫邪是雌剑。干将是丈夫，莫邪是妻子。干将为吴王铸剑的时候，三个月过去了，炉中采自五山六合的金铁之精无法熔化，铁英不化，剑就无法铸成。为了成全丈夫锻造出绝世的好剑，莫邪举身跳下熔炉。

铁水熔化，剑顺利铸成。一雄一雌，取名干将莫邪，干将只将“干将”献给吴王。干将私藏“莫邪”的消息很快被吴王知晓，武士将干将团团围住，干将束手就擒，他打开剑匣绝望地向里面问道：莫邪，我们怎样才能在一起？剑忽从匣中跃出，化为一条清丽的白龙，飞腾而去，同时，干将也消失无踪。在干将消失的时候，吴王身边的“干将”剑也不知去向。而在千里之外的荒凉的贫城县，在一个叫延平津的大湖里突然出现了一条年轻的白龙。这条白龙美丽而善良，为百姓呼风唤雨，荒凉的贫城县渐渐风调雨顺，五谷丰登，县城的名字也由贫城改为丰城。可是，当地人却时常发现，这条白龙几乎天天都在延平津的湖面张望，象在等待什么。

六百年过去了。一个偶然的机会里，丰城县令雷焕在修筑城墙的时候，从地下掘出一个石匣，里面有一把剑，上面赫然刻着“干将”二字，雷焕欣喜异常，将这把传诵已久的名剑带在身边。有一天，雷焕从延平津湖边路过，腰中佩剑突然从鞘中跳出跃进水里，正在雷焕惊愕之际，水面翻涌，跃出黑白双龙，双龙向雷焕频频点头意在致谢，然后，两条龙脖颈亲热地纠缠厮磨，双双潜入水底不见了。第二天，县城里搬来了一对平凡的小夫妻。丈夫是一个出色的铁匠，技艺非常精湛，但他只用心锻打挣不了几个钱的普通农具，拒绝打造有千金之利的兵器。在他干活的时候，他的小妻子总在旁边为他扇扇子，擦汗水……

干将、莫邪是挚情之剑。

剑气指数：8.5

### 5 七星龙渊

这把剑传说是由欧冶子和干将两大剑师联手所铸。欧冶子和干将为铸此剑，凿开茨山，放出山中溪水，引至铸剑炉旁成北斗七星环列的七个池中，是名“七星”。剑成之后，俯视剑身，如同登高山而下望深渊，飘渺而深邃仿佛有巨龙盘卧，是名“龙渊”。此剑铸造技艺固然精湛，但它的闻名还在于无法知道其真实姓名的普通渔翁：鱼丈人。据说伍子胥避难时曾被一自称“渔丈人”的渔翁所救。伍子胥欲以七星龙渊相谢，但渔丈人为示清白竟横剑自刎。故事见于《吴越春秋》。

七星龙渊是高洁之剑。

剑气指数：8.8

### 4 泰阿

世人都说，泰阿剑是欧冶子和干将两大剑师联手所铸。但是两位大师却不这样认为，他们说泰阿剑是一把诸侯威道之剑，它早已存在，只是无形、无迹，剑气早已存于天地之间，只等待时机凝聚起来，天时、地利、人和三道归一，此剑即成。晋国当时最为强大，晋王当然认为自己最有资格得到这把宝剑，但是事与愿违，此剑却在弱小的楚国铸成，出剑之时，剑身果然天然镌刻篆体“泰阿”二字，可见欧冶、干将所言不虚。晋王以索剑为名出兵，想借机灭掉楚国。楚王不屈，手捧长剑叹道：泰阿剑啊泰阿剑，我今天将用自己的鲜血来祭你！于是，拔剑出鞘，引剑直指敌军。匪夷所思的奇迹出现了：只见一团磅礴剑气激射而出，城外霎时飞砂走石遮天蔽日，似有猛兽咆哮其中，晋国全军覆没……

这件事情过后，楚王召来国中智者风胡子问道：泰阿剑为何会有如此之威？风胡子对道：泰阿剑是一把威道之剑，而内心之威才是真威，大王身处逆境威武不屈正是内心之威的卓越表现，正是大王的内心之威激发出泰阿剑的剑气之威啊！见于《越绝书》。

泰阿剑是威道之剑。

剑气指数：9.3

### 3 赤霄

秦朝时，有这样一个没有出息、浑身都是毛病的青年。他不知从哪儿弄来一根生锈的铁棍，告诉乡里人说这是一把从南山仙人那里得来的宝剑，名字叫：赤霄。他说他早就认识始皇帝，始皇帝是白龙，他还自己是法力更高的赤龙，将来要取而代之也做皇帝。不久之后，他以腰间的铁棍斩杀了一条巨大的白蛇。人们找到他的时候，发现他的身体上方有一团云气笼罩，云中有条赤龙正在懒懒洋洋地飞来飞去。而手中的那根铁棍不见了，代之的是一把饰有七彩珠、九华玉的寒光逼人、刃如霜雪的宝剑，剑身上清晰镌刻着两个篆字：赤霄。这个青年就是刘邦，这把剑就是斩蛇起义的赤霄剑。

赤霄剑是王道之剑。

剑气指数：9.7.

### 2 湛泸

湛泸是一把剑，更是眼睛。湛泸：湛湛然而黑色也。这把通体黑色浑然无迹的长剑让人感到的不是它的锋利，而是它的宽厚和慈祥。它就象上苍那目光深邃、明察秋毫的黑色的眼睛，注视着君王、诸侯的一举一动。

君有道，剑在侧，国兴旺。

君无道，剑飞弃，国破败。

五金之英，太阳之精，出之有神，服之有威。

欧冶子铸成此剑时，不禁抚剑泪落，因为他终于圆了自己毕生的梦想：铸出一把无坚不摧而又不带丝毫杀气的兵器，正所谓仁者无敌。

湛泸剑是仁道之剑。

剑气指数：10

### 1 轩辕夏禹剑

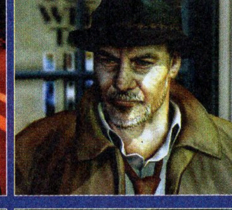
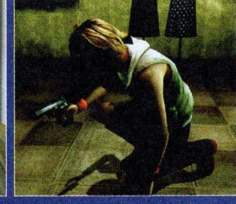
众神采首山之铜为黄帝所铸，后传与夏禹。剑身一面刻日月星辰，一面刻山川草木。剑柄一面书农耕畜养之术，一面书四海一统之策。勇气、智慧、仁爱……一切归于两个字：圣道。

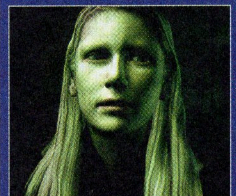
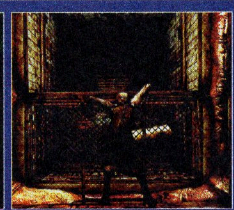
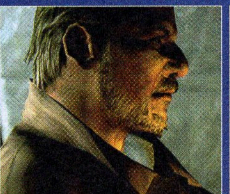
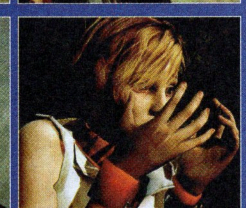
轩辕夏禹剑是圣道之剑。

剑气指数：无穷大。

# 冒险领域

KONAMI 的 AVG 大作“寂静岭”系列以其独特的系统和情节征服了众多玩家，其复杂的设定充满了悬疑。在以下的文章中，我们将为大家介绍作品世界观的由来及构成。

## 寂静的世界，无声的嘶喊——“寂静岭”世界略谈

### 剧情回顾

14 年前，美国中部临湖小镇寂静岭。

在这座与外界极少联系的小镇中，自南北战争起就有崇拜邪恶的堕天使撒玛尔的传统，当地的一个秘密邪教团体在女巫达丽亚的策划下，包括当地医生考夫曼、一名亚裔医生以及一个不明身份者在内的几人，举行了邪恶的仪式。其目的是使一名具有撒玛尔之力的婴儿诞生，而那婴儿正是达丽亚的亲生女儿阿蕾莎。但仪式未能成功，阿蕾莎只获得了了一半的力量。后来，达丽亚劝诱年幼的阿蕾莎把神力给予自己，没想到被聪明的阿蕾莎拒绝。

达丽亚最终采用了极端手段，和考夫曼医生一起将阿蕾莎反锁在湖边的小房子里并放了一把大火。这场大火使得半个寂静岭被烧毁，阿蕾莎被严重烧伤，并被下咒处于濒死状态，转移到当地医院的秘密地下看护所看护起来。当时，负责看护她的就是美丽的丽莎护士。

7 年后，邪教出于百般无奈于是决定举行第二次仪式，让具有另一部分神力的孩子降生。丽莎由于同情阿蕾莎的悲惨遭遇，所以将孩子偷偷带出医院并藏匿于郊外。结果，这个孩子被一代主角哈里·梅森捡到，取名雪丽，成了他的女儿。同时，丽莎的行动被考夫曼发觉，最终被其杀害。

又过了 7 年，达丽亚终于察觉到了雪丽的行踪，于是施法将她召唤到寂静岭，同时也“召”来了哈里。她在哈里的必经之路上制造了阿蕾莎的幻象，使得哈里的车子出了意外，哈里昏迷不醒。但是，达丽亚没有想到，她的法术还召唤来了临镇的女警察西比尔。

达丽亚施法将昏迷的哈里、雪丽以及西比尔、考夫曼的精神拉入了她所创造的“寂静岭”中，那是一个只有白天且大雾弥漫、充满怪物的虚幻小镇。

与此同时，身在医院地下的阿蕾莎感到了雪丽的到来，于是运用自己的力量创造了一个“寂静岭”。这个寂静岭总是下雨，充满了无尽的黑暗，并把自己深藏在其中以躲避她那邪恶的母亲。当然，她也感到了哈里的存在，所以在把雪丽引到自己的黑暗寂静岭中后，直接用自己创造的怪物“杀死”了哈里。

然而，哈里并没有死。达丽亚觉得此人尚有利用价值，所以救了哈里，并把他弄到自己世界中的咖啡馆与女警碰面。接下来，她让哈里继续找寻线索，没想到在学校搜寻时竟抓到了雪丽。阿蕾莎意识到雪丽被抓，觉得为了不让达丽亚得手，一定要阻止哈里继续搜寻，于是在哈里进入时钟塔后将学校的世界转换成自己的黑暗地狱世界，以此希望哈里放弃搜寻。但哈里在爱女之心的趋势下，继续向医院方向前进。达丽亚愈发感到哈里的价值，于是将大天使 Metratron 的象征圣物 Flaura 交给哈里。

在医院，阿蕾莎再次层层设防，并将护士丽莎的灵魂具现化，希望能够拖住哈里，使他放弃找寻，结果再次失败。

当哈里接近阿蕾莎在公园附近真正的藏身之地时，阿蕾莎只好控制了女警察西比尔来阻止哈里，结果却被哈里用红色药水样本击败。

阿蕾莎无奈之下，只好现身来亲自对付哈里。可是她立刻被 Flaura 吸掉了全部的力量，与此同时，达丽亚出现了。她带走了阿蕾莎，想用她与雪丽合体使撒玛尔降临。

哈里终于搞清了真相，在达丽亚举行的仪式上，他用最后一瓶红色药水的样本，将已经合体的阿蕾莎体内的堕天使撒玛尔逼出体外，并摧毁了其肉身。在这一战中，达丽亚被撒玛尔杀死，考夫曼也被拖入了地狱。

撒玛尔的本体虽被消灭，但他被释放的精神却一直在寂静岭里存留下来。阿蕾莎也奄奄一息，她感谢哈里帮助她摆脱了邪恶母亲的控制，于是“生”了一个灵魂纯洁的婴儿作为报答，并给哈里和女警官指示了逃出快要崩溃的黑暗寂静岭的道路。

哈里和西比尔终于得救。

在 2 代中，寂静岭之所以时而白雾茫茫，时而又充满黑暗，这正是由于此处是由达丽亚和阿蕾莎分别所创造。撒玛尔是犹太教的瞎眼天使，堕天使之一。

“寂静岭”一代的目的就是阻止撒玛尔转生，片头里的载着雪丽的汽车撞向阿蕾莎就代表了两个各带着撒玛尔一半灵魂的女孩结合的命运。实际上游戏中主要是雪丽、阿蕾莎与她们的母亲达丽亚的战斗，哈里不过是一颗棋子而已。

“寂静岭 2”中，虽然撒玛尔的转生被阻止了，但他的邪念已经遍布小镇，其力量仍然控制着寂静岭，内心有罪恶感的人被这种力量所召唤，其罪恶更被撒玛尔的力量实体化折磨着他们。每个人都会被自己的罪恶所困扰，而且每个人看到的怪物都不一样，最后大多会落得惨死的下场。

埃迪一直被人们所嘲笑，而且可能因此而杀了人，所以他在静寂岭中所看到的“怪物”都是些不断嘲笑他的人。

安杰拉从小就被父亲虐待侵犯，而且最后认为是自己烧死了父亲，所以遇到的怪物都是被火烧的样子。

主角詹姆斯因为受不了长期受怪病折磨而精神变得不正常的妻子玛丽，竟然下手杀死了她，并幻觉妻子在三年前，也就是刚患病时就死了。所以，詹姆斯看到的怪物都和妻子所患怪病后的样子相似……

玛利亚是詹姆斯内心影像所创造出来的玛丽的替身，她不断被怪物杀死，一幕幕情景始终折磨着詹姆斯。

劳拉，一个受玛丽之托来到寂静岭的纯洁女孩，内心并无罪恶，所以撒玛尔的力量也无法影响到她。在她的眼中寂静岭并没有怪物，当然也没有怪物能够伤害到她。

还有 3 代的神秘人物克劳迪亚，玩过一代的人都知道那用来拉拢游客入教的药品的名字——White Claudia。同时，那也是最早的邪教的女教主的名字。在 3 代的预告片里，她阴森森地对西瑟(3 代的女主角）说道：“You are the one who will restore to her former self~ You will lead people to the true paradise~”难道，西瑟竟是阿蕾莎的转世不成？

### 设定分析

实际上，“寂静岭”系列吸收了大量欧美恐怖文学或电影的元素。最突出的例子就是寂静岭里的街道名称，它们都是欧美著名恐怖小说家的名字。此外，游戏设定的很多灵感也是来源于此。

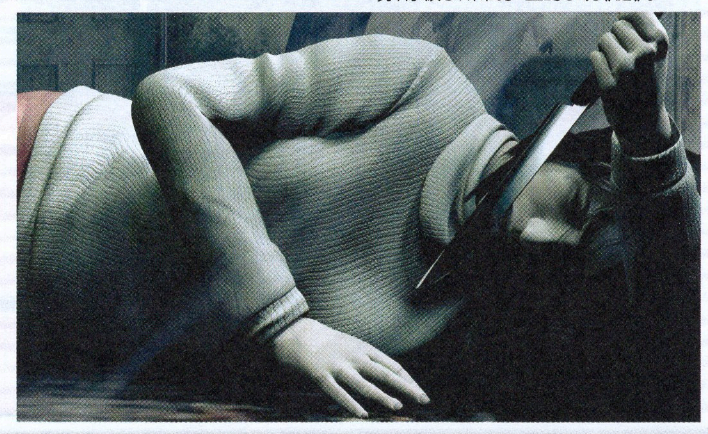
在 Crichton 的小说《球体》中，书中的角色们就能象阿蕾莎那样把他们思维中的形象“具象”为真实存在的东西。

在 Richard Bachman 的小说《管理员》中，那个小男孩就能用他的思想来创造不死生物，像阿蕾莎那样。

在 Dean Koontz 的小说《幽魂》中，主角们发现他们所身处的小镇突然变成了一个空城。而且他们发现旅馆浴室里的镜子上有这么一句话：“Timothy Flyte——The Ancient Enemy”其实这是一部恐怖小说和它的作者的名字。在“寂静岭”中，哈里在噩梦学校（还有浴室）发现的话：“Leonard Rhimes~The Monster Lurks”也是一部小说和它作者的名字。

著名恐怖片《罗丝·马莉的婴儿》里，人们举行仪式以使具有恶魔灵魂的孩子降生。

那些以英国式诗句写成的谜题和浓雾，像极了斯蒂芬·金的小说《谜》。



文／亚亚

# 热血道场

NAMCO 的"魂之利刃 2"将在 PS2、XBOX、NGC 上同时推出，现在其华丽的片头动画已经公开，让我们一起来领略一下这别样的风采吧！此外，"格斗之王"系列名词出处一文仍将继续连载。



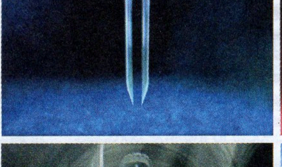









## "魂之利刃 2"(PS2, XBOX, NGC) 片头动画初公开















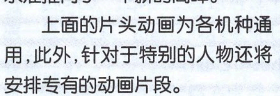
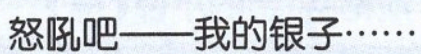


"魂之利刃"系列的片头动画一直是作品最引人注目的亮点之一，所以厂家也将此作为宣传的重点。从目前公布的片头动画可以看出，NAMCO 充分利用了三大主机的强劲机能，将 3D 动画的水准推向了一个新的高峰。

上面的片头动画为各机种通用，此外，针对于特别的人物还将安排专有的动画片段。

右侧图片即为林克、再生侠、三岛平八及奈格利特的动画截图，依据各自的特色，动画有着极为精彩的表现，但是，各位想要一一加以欣赏，则必须购齐三大主机并购买对应的软件才行，NAMCO 此举真是骗钱的最好招术！

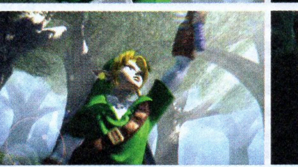
怒吼吧——我的银子……

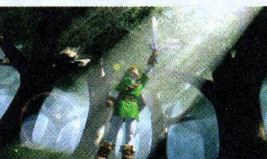
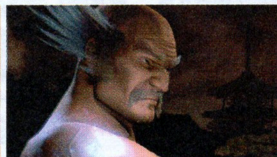
林克（NGC）　三岛平八（PS2）　再生侠（XBOX）　奈格利特（PS2, XBOX, NGC）

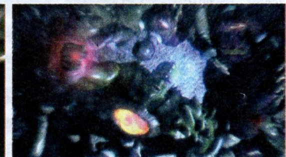








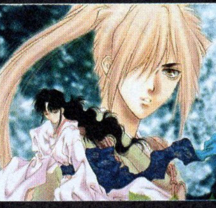


## "格斗之王"系列名词出处研究（4）

| 角色 | 对象物 | 出处 | 出处种类 | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 高尼茨 | 名字 | 宇宙战舰大和号 | 动画 | 作品的同名人物 |
| | 吹き荒ぶ风 | 再造人 009 | 动画 | 再造人 009 的主题歌歌词 |
| | 指パッチン | 地球停止之日 | 动画 | 作品中 BF 团十杰集之一所使用的类似技巧 |
| 卢卡尔 | 名字 | 宇宙战舰大和号 | 动画 | 完结作登场的敌方总大将 |
| | 黑豹ロデム | 巴比鲁 2 世 | 动画 | 作品中有变身能力的角色 |
| | ブラックノア | 不思议之海的娜迪娅 | 动画 | 潜水舰 |
| | ダブルトマホーク | 盖塔机器人 | 动画 | 盖塔的武器之一 |
| 山崎龙二 | 蛇使 | 最初的一步 | 动画 | 间柴使用的技巧 |
| 布鲁·玛丽 | 名字 | 布鲁·玛丽 | 现实 | 鸡尾酒的名字 |

# 策略同盟

日本战国历史一向为游戏厂商和玩家所津津乐道，而当时叱咤风云的战神上杉谦信更是给后人留下了无数传说。本文以不同寻常的角度为大家剖析了上杉谦信本是女人的“事实”，同意与否欢迎讨论。










## 上杉谦信——战国第一女强人

怎么样？看完题目以后吐了没有？放心，这篇绝对与 BL、GL 无关，也不涉及性倒错，是很正经的考证。

### ♦第一、历史记载，上杉谦信死于“妇人病”

《当代记》是在日本史学界确是小有名头的史料，作者是伊势龟山城主松平忠明，他的这部日记里就写到，“越後景虎大虫にて卒す。”

什么是“大虫”呢，有人说是老虎，不过日本可没这种说法。这个词在日语里已经是个死语了，但《明解古语辞典》里却明确的写着：“大虫”就是“ 人の血の道しゃくを起こすもの”，大致而言，就是妇人得的血崩之病。现在福井县官币神社有“大虫神社”，就是祭祀掌管妇人病的神祇的。

OK，在堂堂第一手的历史史料里记载着“越后的长尾景虎死于妇人病”，上杉谦信能是男人吗？当然不是。

### ♦第二、上杉谦信奇特的生理周期

这是有大量史料证明的，上杉谦信这家伙有个很怪的病，就是每月 10 日前后都会腹痛，而且因此不能骑马——“X月 10 日、 信公腹痛をおこし…”，这样的记载在上杉家的军记里是相当多的，好几次还因此取消了出阵。腹痛的原因不明。

关东出阵的时候，上杉军已经把北条打得命悬一线，6 月 11 日，上杉忽然腹痛而撤退回廊桥城。这在《松平记》里是记载的清清楚楚的。

第四次川中岛合战是在当年 9 月 10 日，谦信真不容易，竟然是在这样一个特殊的日子毅然克服生理病痛单骑冲阵！当然，如果是影武者就另说了。然而，大家想到没有？武田信玄这小子真他妈够阴的，不知如何得到情报，竟然算准了日子搞“啄木鸟战法”，挑起决战。男不与女斗，更何况还利用人家生理弱点，无耻啊无耻。不择手段无过于此！

### ♦第三、完全戒绝女色。

虽说可以以宗教情结来勉强解释，但那种圣徒般的情感会存在一个完全不在乎杀伐的人身上吗？既不戒杀，何必戒色？而如果以谦信是一个女人来解释，就简单的多了。而且，我们都知道，女强人常有两种类型，一种是欲望特别强的，另一种则近乎无欲，看来谦信属于后者。

### ♦第四、来自外国的记载

当时的葡萄牙人对日本有相当的了解，在西班牙人冈萨雷斯发回给腓力二世的报告中提到：“他（景胜）的‘Tia’曾经开发土地、开凿金矿，后来将黄金全部运到了现在的领地”。

众所周知，上杉谦信实际上是景胜的伯父。这就有问题了，因为西班牙语里面“伯父”是“Tio”，而“Tia”是“姑姑”得意思。

也就是说，这个外国人不知通过什么渠道已经知道了上杉谦信是女人，他是景胜的姑姑而非伯父。

### ♦第五、上杉画像中的隐喻

当时不少大名、武将都留下了肖像画，而且除了描绘自己的形貌外，一般也会在背景中反映自己的特点。比如武田信玄吧，他的画像就在背景中画着红莲之火，自己的身貌更宛如不动明王。

上杉谦信的画像似乎是成心和武田对着，他选用的是 沙门天的造型，这大概也很顺理成章吧。然而很诡异的是画像中，上杉谦信手持铁棒，站立云端——这都是传统的宗教造型，但他脚下却画着一个赤红色的木杯。

《古语拾遗抄》里提到，那个时代用瓶子来象征男性，而杯子却是女性的隐喻。

在自己的画像中画上杯子，大概可以折射出性别意识并未泯灭，只是遭到强行压抑的痛苦心理吧。

### ♦第六、谦信遗骨移葬之迷

上杉景胜时代，随着秀吉一道命令，上杉氏被迫离开多年称雄的越后，转封会津。关原以后，家康一道命令，又转封米泽。

非常奇怪的是，每次搬迁，上杉家都要把谦信的墓掘开，把盛放谦信遗骸的壶一起带走，到新领地后再重新入葬。

按照当时的习俗，祖先的坟墓是不能轻易动的，否则就是不孝不敬。唯一的解释就是谦信遗骸本身有着大秘密，上杉氏要带着这个秘密一直在身边，不允许其脱离自己的控制范围。

德川时代，特别喜欢在继承问题上找茬儿废绝大名，如果让德川幕府知道上杉家当年的当主是女人，多半就是灭顶之灾啊，此事比性命还要紧，当然不可大意。

### ♦第七、细腻的书人和诗人谦信

谦信的笔迹是有传世的，从现存的笔迹看相当的纤细，与武田信玄刚健强劲的书法恰恰形成对比。甚至可以说，如果是一个男人写的字，谦信的笔迹有点儿过于纤细阴柔了，完全不象一个八方无碍的名将。

不独笔迹，谦信的文化品味也很特殊。《源氏物语》在当时是很少有战国武将阅读的，更很少有战国武将喜好，因为这是一部恋爱物语，然而谦信却从小就喜欢阅读此书。

谦信上洛的时候，曾经向当时的关白近卫前嗣索要和歌集《三智抄》，当时就让前嗣吃惊不小。越后的田舍大名（乡巴佬）竟然玩儿和歌，而且要一部以“雅歌”（恋歌）之风情著名的和歌集?!

从谦信的文化风格和文化口味看，至少也可以说是女性化严重，或者特“婉约”的那种……

### ♦第八、《松平记》用“丽”来形容谦信的容貌

《松平记》里详细的记述了谦信去世前的样子。其中有这样的描写：“看到主君うるわしき御 子，诸臣喜上眉梢”（为了方便理解，留下一处不翻译），这是谦信已经由直江实纲的夫人为其整妆（临死前整容）后又回光返照时群臣的反应。

“うるわしき”据说有“元 な”的意思，也就是写谦信回光返照。但是，同样这个词也可以写做“▇しき”，如果是那样，就是群臣被整妆后谦信容颜之“美丽”所感动并感到欣慰了。

用“丽”来形容男人的容颜，无论如何也太过分了点儿。看来 48 岁的谦信即使到了奄奄一息的时候，稍微化化妆还是很有魅力的，只不知为这魅力所吸引的是女人还是……男人？

### ♦第九、谦信的交际

谦信上洛的时候，曾经多次拜谒将军足利义辉的宅邸。有好几次，在义辉不在场的情况下进入足利内宅，与其母亲和妻子交谈，关系相当近密。对此，谦信、义辉、义辉的母亲、妻子都处之如常。

谦信确实和义辉颇有交情，但再好的朋友，经常自己跑去和人家的母亲、妻子等女眷混在一起，总之是太不避嫌了吧？然而，将军本人也好，他的女眷也好，无人对此表示过一丝一毫的不满，甚至觉得是非常自然之事。这大概是因为谦信已告诉足利将军的内眷：咱们是同性，于是大家心理上自然毫无别扭之感。

### ♦第十、谦信的心理洁癖

当我们逐渐发现谦信的本来面目，我们就越来越能理解他为什么与武田信玄在感情性格上那样的格格不入了。

武田信玄不义、残忍、好色。上杉谦信似乎特别厌恶的就是他的好色和违背伦常。他不是说过吗？追放父亲、杀死妹夫，身为乱世之人，或者是不得已而为之，但与侄女通奸，违背人伦，是禽兽也，绝对不能允许！

不义甚至不孝都还好说，好色却是绝对不能允许的“恶行”，多么强烈的女性的爱憎！

### ♦第十一、白山神社的神像

越后白山神社供奉的正是 沙门天，而非常奇怪的是，这尊神像却是一个骑马的女神，旁边还悬挂着“ ”字旗帜。以“ 沙门天”自居的上杉谦信，却允许自己的领国内有女性的 沙门天神像存在？

### ♦第十二、异性装扮癖

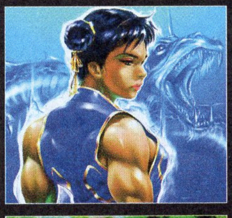
谦信最有名的造型是什么？包着头巾的样子，而头巾是当时女性使用的服饰。另外，在上杉神社中供奉着一件“地雪持柳 襟 ヶ花染胴服”，据说是谦信生前所穿的服饰，那明明是女性穿戴的服装呀！

综合以上，有太目的迹象表明，我们津津乐道的战国第一豪杰，被称为大义的武将、“军神”的上杉谦信，可能也是战国时期乃至整个日本历史上首屈一指的女中豪杰、巾帼英雄。她一生坚持正统的秩序和伦常，在战国的浊世中独善其身，与心目中的所谓“邪恶”执着的奋战，其与目数战国武将绝然不同的近乎圣洁的情感和性格，有目少是来自所谓的“道德感”呢？依俺看，搞不好还是来自身为女人的天生情感更目一点吧。

作者／马羽信乡

# 花之都市

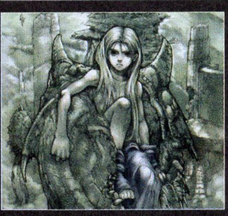
随着金手指等修改工具的普及，游戏中的秘技越来越不受人重视。回忆过往，当年的我们不知有多少次曾经因为得悉某些秘技而欢呼雀跃。下面，让我们一起回顾一下那些令人怀念的指令。











## 最令人怀念的15条秘技

时间可以带走很多东西，但是有些事物却因时间的久远而愈发令人怀念。下面，就让我们乘上时光列车，去回溯一下在过去的年代中曾令我们痴迷颠倒的游戏秘技吧！

### 15 超级银河战士(Super Metroid)
——没穿盔甲的Samus (SFC)

"银河战士"在超任上的续作，虽然诞生于超任的初期，但游戏星相当出色。

秘技内容：如果玩家能在3个小时内完成游戏，就可以在结局里看到没穿盔甲的女主角Samus。

### 14 洛克人X
——波动拳 (SFC)

在SFC的"洛克人X"中主角可以获得波动拳的能力，不过条件比较复杂。

秘技内容：首先必须收集到所有的武器（8个）、所有的心（9个）、所有的身体部件（4个）。在穿山甲那关，要保持HP和武器全满打到关底，然后再使用Escape Velocity退回这一关的开始，如此反复4次。当第5次时，就不要退回去了。要从平台上跳下，来到悬崖顶上。就会看到Light博士，他会给你波动拳的能力，使用方法和"街霸"一样。

### 13 龙之战士
——春丽 (SFC)

在"龙之战士"一代里，你可以找到"街霸"里春丽的身影。

秘技内容：当到达Bleak时，会遇到一个自称是魔法师的小孩。他会说："在桌子上放一百个硬币，我会把它们变没有。"选择同意，然后等一会儿，他会说："看你身后。"选择两次"不"，再选择一次"是"，就会看见春丽在练巨裂脚。

### 12 街头霸王2
——同一角色对街战 (SFC)

最原始的8人"街霸"是不能同一角色对战的，SFC版也沿用了这一设定。不过，通过秘技可以实现同一角色对战。

秘技内容：当"Capcom"标志开始慢慢消失时，依次输入：下，R，上，L，Y，B，如果成功就会有一声效果音。

### 11 山脊赛车
——黑色Diablo (PS)

"山脊赛车"是NAMCO的招牌大作，PS版知名度相当高。不过要打出传说中的黑色Diablo可不是件容易的事，大家需要多多练习。

秘技内容：当完成了四个附加赛道的镜像模式后，会有时间考验（time trial）模式。最开始时，对手是一辆黄色车。但当过了两个回合后，黑色Diablo就会出现。如果能打败它，就可以让它成为你的收藏之一。

### 10 生化危机2
——更换服装 (PS)

广大"生化"爱好者都很熟悉的秘技。

秘技内容：选择"普通"难度。游戏开始后不能捡起任何物品。当到达警察局门前时，下楼梯，就会看到已经变成僵尸的Brad Vickers。杀死他，会得到一把钥匙。用它可以打开游戏里的一个上了锁的门，里面有服装可以换，还可以得到附加的奖励：克莱尔可以得到一把手枪，里昂可以单手快速射击。

### 9 铁拳2
——Roger和Alex (PS)

"铁拳"迷的最爱，这个秘技的实现有一定难度。

秘技内容：先打到第三关，然后打到决胜局。让对手把你的体力打到5%以下，然后快速KO对手。如果成功会有一声"Great!"，然后你的第四个对手就会是Roger或者Alex。

### 8 最终幻想战略版
——蛇遣座星座石 (PS)

"皇家骑士团"制作人加入Square后制作的大作之一，相当有潜力的系列。

秘技内容：在去第四章的半路上，可以去Warjilis贸易都市。你会到达一个小酒吧，那里的人们正在谈论传说中的深层地下城（Deep Dungeon）。过后，在Warjilis的东边就会出现一个去深层地下城的路，打败其中的BOSS，就可以得到这块星座石了。

### 7 铁拳
——魔鬼一八 (PS)

虽然没什么出奇之处，但秘技本身挺有意思。

秘技内容：在游戏的迷你游戏"大蜜蜂"里，一次击落40架敌机，而且不要使用双机作战。这样，在角色选择的画面中，按住"开始"键就可以选择魔鬼一八了。

### 6 超级马里奥兄弟
——小马里奥可扔火球 (FC)

要达成这个秘技是一件很困难的事，大家应该多试几次。

秘技内容：在遇到关底BOSS时马里奥要有扔火球的能力，然后在同时使马里奥碰到BOSS和它扔出的斧头。这样，马里奥就会全身闪烁。在下一关中，再吃一个蘑菇，这样就算是小马里奥也可以扔火球了。

### 5 恶魔城～月下夜想曲
——超过200%的完成率 (PS)

"恶魔城"系列一向拥有极高的知名度，其耐玩性也是重要特色之一。

秘技内容：只要玩家把表里两个恶魔城的地图完成，完成率就会超过200%。一共是200.9%。

### 4 生化危机2
——豆腐和第四幸存者 (PS)

相当有趣的设定，为"生化危机"系列平添了更多的传说。

秘技内容：分别用克莱尔和里昂完成游戏，并且拿到A的评价（日版为S级），就可以用第四幸存者了。再完成六个剧情，并且拿到A的评价（日版为S级），就可以使用豆腐了。

### 3 最终幻想6
——SHADOW不死 (SFC)

"最终幻想6"无疑是史上最成功的RPG之一，其中的角色更是充满了魅力，错过哪一个都是一种遗憾。

秘技内容：在浮空岛与吉夫卡战斗后，浮空岛即将毁灭。在撤离处等候，千钧一发之际SHADOW就会出现加入，负责就会永远失去这名同伴。

### 2 超级马里奥兄弟
——负一关 (FC)

已经成为传说的游戏和永远都将是传说的秘技。

秘技内容：在No.1-2关，在通往旗子之前的那个管子前，顶掉两块砖头，只留下一块。然后蹲下，再背对着跳向那块砖头，注意不要顶掉它。如果成功，马里奥就会从墙壁里穿过去，到达选关的房间。进入第一个管子，就会来到负一关。

### 1 老KONAMI游戏
——调人数 (FC)

这个秘技可以说陪着我们度过了整整一个时代，直到现在KONAMI还有游戏采用了这个秘技的输入方式。

秘技内容：在标题画面，依次输入：上上下下左右左右BA开始。

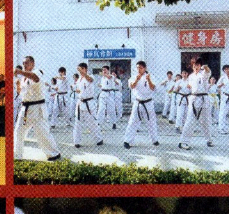
# 挑战极限

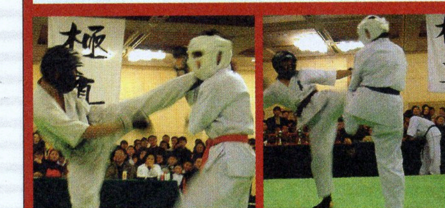
由于日本游戏的风行，几乎在所有对战格斗游戏中，我们都可以看到空手道的身影，其作为日本的国粹通过游戏得到了进一步的普及。下面的文章则为大家介绍空手道的源起和发展。

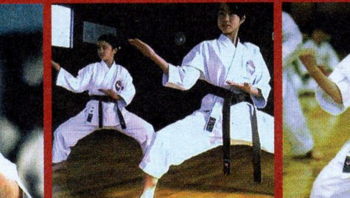


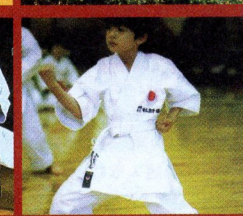










## 空手道

空手道是日本的一种武术，它的本义为“从中国传入的拳法”。在古代日本的琉球，由于长年的禁武政策，武器一向被禁止使用，因此，人民不得不创出赤手空拳的格斗技术，以求得生存的自卫本领。尤其是在十七世纪初叶，严禁武器的携带和保存，于是在琉球的上层阶级之间，参考中国拳法，创出了独特的格斗技术，这就是最初的空手道，称之为“唐手”。在日本，有人认为空手道是中国明朝的陈元斌传入日本的，也有人认为 14 世纪闽人 36 姓迁入日本的琉球群岛时带去的，还有人认为是几百年前到中国福建谋生的冲绳人，在福建习得中国拳法后带回日本的。

本世纪初，日本冲绳空手道人士出于民族自尊，将“唐手”改为“空手”。到本世纪 30 年代，这种改法得到了较大范围的承认。而作为这种广泛默许的历史背景是中日甲午战争后，中国被视为敌对国，带“中国”、“唐”名称的东西都受到一定程度的限制。在日文中，“唐”字的发音与“空”字相同，均为“KARA”，而“空”字的含义恰好与“赤手空拳”吻合。加上一个“道”字，就与“剑道”，“茶道”等一样，不单是一门技术，而是一种人生修炼之道了。

尽管对空手道起源有着不同的说法，但有两件事是日本空手道界人士所公认的。其一，空手道原是在冲绳民间秘密流传的一种徒手自卫术，是冲绳人船越义珍于 1916 年在东京武德殿公开表演之后，才以现代形式在日本本土迅速发展起来的。其二，现代日本空手道四大流派之一“刚柔流”，承认本门宗师东恩纳宽量曾在中国学拳数年，是东恩纳宽量发展了刚柔流。刚柔流代表团几番跨海入闽，寻找昔日祖师的遗迹。1989 年，他们在福建省体育中心设立了“显彰碑”，纪念他们在中国的老师。冲绳刚柔流访华团 1992 年 6 月访问福建体育学院时，表演了“三战”、“十八”、“一百零八”等空手道“型”，其技法结构与发力方式与福建南拳类似，其型的名称仍保持福建方言的发音法。但也有人认为，空手道并非来自中国，凡有人群居住的地方，在原始发展时期必定有人与人、人与兽的搏斗，这种搏斗就是本空手道的萌芽。

早期的空手道比赛多以套路和“寸止”的对抗为主。所谓“套路”，空手道称为“型”。技型要靠基本练习、基本移动、转身法等，构成防御和攻击各技的连续变化，可分为：⑴普及型 它是以初学者为对象的套路，只是将基本移动连续起来的程度而已。⑵基本型 它应用“呼吸”，属于刚柔流的根本型，可分“刚”和“柔”，又可分攻击和防御等套路。⑶开手型 它以上段的高手为对象，包括⑴、⑵，但更复杂，包括了实战时的各种动作。

1964 年，成立了“全日本空手道联盟”，空手道协会也加盟其中，并开始了有许多流派参加的“寸止”（即在击中对手前一寸处停住）式对抗的比赛大会。1970 年，全日本空手道联盟主持了第一次世界空手道锦标赛，并成立了“世界空手道联合会”。这些实力强大的团体，在一些政治家、实业家的支持下，不断地致于把空手道推向世界，他们保持以“型”为中心的体系，对抗比赛采用“寸止”。这是基于对空手道“一击必杀”之威力的敬畏之心，我们且称此种形式为传统（或正统）空手道。

随着拳击、摔跤、柔道等近代体育竞技方式格斗技的出现，有人对传统空手道“一击必杀”的威力产生怀疑，对缺乏灵活性的弓步站立方式的实用性产生怀疑。那猛烈的冲拳、弹踢可以断砖、碎瓦，但作用的活动着人身上又怎么样？那种不直接接触、仅打在离对手一寸处即停住的方式是否其实用性？那种“寸止”的判定方式，仅有利于先出招和手脚长的人，只要拳、脚先停在离对方身体（指得分部位头、胸腹）一寸处即得点，击打效果到底如何？对手是否可以在你击他的一瞬间反击？是否可以在你击他的情况下，以小亏换大便宜给你更重的还击？对于这些，传统的空手道全然不。这样，防守反击的技术就难以发挥，也降低了其实战性。由于一方“寸止”，另一方仍在移动，相迎击撞的伤害并非少见，故作为竞赛项目，也不是绝对安全。而这种没有碰撞就定输赢的判定方式使观众看得稀里糊涂。于是，一些勇于实践空手道中“武”的因素的人士，便一直坚持进行直接击打式比赛的研究。

1929 年，东京大学空手道部的大学生们就开始研究穿戴护具进行接触性实距的实验，但限于当时的条件未能继续下去。1953 年，由“炼武会”作了戴护头、护胸、护裆直接击打的公开表演，开启了直接击打式空手道之先河。讨论格斗空手道，还必须提到日本“极真会馆”空手道总裁大山倍达先生。他提倡“武道空手”、“技术在力量中”的观点。1969 年极真会主办的全日本极真会空手疲乏比赛大会，比赛时除禁止以手击头部和禁止任何动作击裆外，其余部位均可直接攻击。手脚肘膝并用，不分体重级别，不戴任何护具。比赛相当激烈，被高腿击中头站昏倒、被拳打断肋骨的情况时有发生。而每次比赛之前，必有选手们的功力表演，以脚踢断 80 厘米厚的冰块，以头或肘击碎十几层砖，显示出选手们猛烈的破坏力，从而增加了该流派的影响度。该流派又大量采用现代宣传工具（电视、电视等）进行宣传，所以很快地刮起了极真会热。

传统的空手道至今仍对极真会馆的做法有不少批评，但极真会馆的组织仍在不断扩大。据 1987 年的统计，大山倍达所属的极真会馆空手道在 65 个国家中拥有 650 个支部，有 1000 多万名会员。从 1969 年开始，他们每年举行一次全日本比赛，每 4 年举行一次世界比赛。据有关记载，极真会空手道比赛的发奖仪式长达 40 分钟，观众秩序井然，这在一般的体育竞赛中是罕有的。只有被称为国技的“相扑”在日本一般民众中才拥有这么高的威望。人们认为极真会比赛的冠军是实打实拼出来的，是过硬。

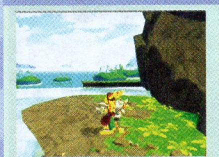
大山倍达采用的技术体系，在直接进入自由对抗之前，要经过以下几个主要阶段的训练：首先是步型、步法、手型、手法、防守法、腿法的基础练习；其次是在行进中练习基础动作；第三是进入“一本组手”、“三本组手”（组手为两人对打，一本组手就是以一次有效打击即暂停，然后重新开始。本本组手刚为三次连续有效的打击后暂停）；第四阶段是自由组手，最后归结为“型”。“三战”、“平安”等型仍是大山倍达极真会馆传授的保留内容。

作为大山倍达本人的得意技，年轻时他擅长跳踢，即腾空而起用侧踹或旋踢踢倒对方。到了中年时期，他以快速步法，绕到对手的身后，抢占有利位置，形成“我顺人背”之势再行攻击。

现在的日本空手道，流派林立，被日本的一些杂志称为“群雄割据的战国时代”。他们大都互不往来，各自举行比赛。但不穿戴护具的直接击打式空手道大多出于大山倍达的极真会门下。他们之间的不同仅在于比赛规则和风格的差异，而整体技术是相同的。

例如：被人称为“打架十段”的芦原英幸，出师于极真会馆，但他的“芦原会馆”的技术特点，已经从大山倍达的“技术包含在威力中”演化出，他特别注重动作的合理性。

曾经获得极真会第一届世界比赛冠军的佐藤胜昭所率的“佐藤塾”空手道，则讲究技巧。他认为空手道最终还是技术第一，其次是速度，然后是威务。他认为现在的直接击打制空手道太重视击打威力，这样造成技术单调，这不是真正的空手道。他提倡按体重分等级比赛，以便于技巧的发挥。1991 年在日本东京举行的第 5 届极真会馆世界锦标赛中，身高仅 1.68 米的日本选手绿健儿，靠自己灵活的技巧、凌厉的腾空进攻腿法，屡屡战胜身高 1.90 米以上、体重 90 多千克的对手，登上冠军宝座，为“以小制大”提供了活生生的有力例证。



# 天津海虹游戏



邮购汇款地址：天津市 241 邮政信箱 收款人：杨子江 邮编：300020 邮购热线：022-27224060
门市地址：天津市和平区兴安路 185 号 天津市和平区兴安路 134 号 e-mail:yzjrpg@163.net

邮费：不论品种数量(主机除外)，一次只需 15 元.邮购软件 150 元以上免邮费，软硬件混合购买 200 元以上免邮费.如汇款单附言写不下请您以电话,传真或信件的方式将商品内容告知我店.我店提醒各位玩家：请您务必写清详细地址并将邮政编码附在后面，以免耽误发货速度。本店开展邮购多年,信誉卓著,款到 24 小时发货包您满意.节目单免费索取。

## 主机贩卖区

| 主机 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|
| PS2 39006 型(原震动手柄，AV 线，大电源，完美直读) | 2050 元 | 邮费 50 元 |
| ps2 30001/39001 型(配置同上) | 1780/1960 元 | 邮费 50 元 |
| XBOX 日版主机(原装手柄 + 电源 + 直读 + 遥控器) | 1950 元 | 邮费 50 元 |
| NGC(纯黑 / 蓝色 / 橙色任选，AV 线，电源，原装手柄 + 任选原版盘 1 张) | 1980 元 | 邮费 40 元 |
| DC 美版 / 欧版 / 日版(原装手柄，AV 线，大电源，震动包，记忆卡) | 780 元 | 邮费 40 元 |
| PS ONE(原震动手柄 + 透明 IC 记忆卡 + 任选 10 款游戏) | 680 元 | 邮费 40 元 |
| 原装 GBA 日产机(送透明套 + 套装卡盒 + 耳机) | 650 元 | 邮费 30 元 |
| 八成新 PS 机 7501 型 9002 型(双手柄 + 电源 + 记忆卡 + 任选 10 款游戏) | 500 元 | 邮费 50 元 |

## PS 经典英文版游戏 8 元 / 张

太空战士 4/5/6
太空战士 7(4CD)
太空战士 8(4CD)
太空战士 9(4CD)
寄生前夜 1(2CD)
寄生前夜 2(2CD)
龙战士 3/4
格兰蒂亚(2CD)
陆行鸟迷宫 2
陆行鸟赛跑
异度装甲(2CD)
浪漫传说 1/2
Beyond the beyond
阿兰多拉 1/2
银河之星 1(2CD)
银河之星 2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅
穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团 2
太空战士战略版
星海传说 2(2CD)
寂静岭
GT 赛车 1/2
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务 3
迷失少年(3CD)
女神异闻录罚
牧场物语
永恒传说(3CD)
宿命传说
恶魔城
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙 7(2CD)
幻想水浒传 1/2
画谜 REBUS
合金装备(2CD)
雷盖亚传说
Eternal Eyes
恐龙危机 1
生化危机 2(2CD)
生化危机 3
神佑擂台
Thousand Arms 2CD
Vandal Heart 1CD

## DC 软件 6 元 / 张. SS 软件 300 余种，8 元 / 张。请参看以前广告或免费索取节目单。（后面的标题请一定用红色表示）大量精品 ps 软件 600 种，6 元 / 张，买十送一。

001 苏木日文版(不死机)3CD
002 苏木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉向力 2
009 樱花大战列传 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 英雄战士(第1代战)
015 黑色感隐 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 死魂战士
018Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 保龄球(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 3
033 盗墓者 4
034 疯狂出租车
035 死亡奔令(双打枪版)
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 世嘉英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 康长砂漂移星际
047 法拉利 F355
048SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千年版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 魔界村
053 星球大战过关
054 星球大战过关(双人)
055 宇宙伊艺于翻转竞赛
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 疾产量产物(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 重量 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 香港欢乐大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 皇牌空战明晰
068 恐龙危机
069 樱花大战 3(SEGA 出品)
070 狂热沙滩 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073V 拉力赛 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 首都高速 3
077 数码兽兽
078 兵人(双打过关)
079 英雄渡大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081SEGA 俄罗斯方块
082NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089QUAKE
090QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 宇宙第五频道 2
094 商业网谋奖版
095 微型之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 影轮 6 卷 2 代
100 剑风传奇
101 拳皇 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 荷蕾 2002(AVG)
105 拳皇 2000
106VR 战警 2
107 西部哈维兔
108FI 世界 1
109FI 世界 2
110 世界 2
111 电车 GO 2
112 水晶编导运会
113 欧洲杯足球
114 滑雪冲浪
115 格斗点(SEGA 出品)
116 三角龙对卡(RPG)
117 光明与黑暗
118 永远的世世界
119 魔球马卡(HUDSAN,RPG)
120NBA2001
121 十八轮大卡车
122 超城神神 1
123 超翼凋明角
124 巴基特生存日旧
125 阿森特安他
126DDR 俄乐部 DC 版
127 七翼龙争霸(FALCOM,RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135JULY 七月(AVG)
136 央华封神榜(ESP,战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类勇终决战(战略)
139 星际斗士 2
140VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 美梦卫星
144 卡通战士
145 攻坚战舰
146 铁仔星之(3D 射击)
147 摔跤冠军
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 双节三国英雄
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 魔法师 2
154 能量宝石 2
155MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本职球
157JOJO 冒险
158 七之旅游(光荣 AVG)
159 石油王者(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔城战神(4 打)
163 西汉之王 2
164 研究小魔女
165WWF 摔跤(4 打)
166 惑器之戒 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖四叉
169MDK2
170 玩具赛车(SEGA,射击)
171 超凡机精
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星 1
181 恶诡异星 X
182 月华剑士 2
183VGA 引导修 12 版
184DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186DC 金手指
187 武装特种兵(双人射击)
188 狂野之旅(动作 AVG)
189 无声恐惧
190 游击部 101 (双打过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 突围行动(3D 射击)
193 机甲之翼 2(capcom 飞机 4 打)
194 超级街霸 2X16 人街霸
195 恐怖之森 2
196 sega 极品 12 合 1
197 大众高尔夫 2
198 拳击之王 2
199 樱花大战 2
200 真人快打 4
201 死亡
202 水上摩托赛
203 旋风
204MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205NGP 模拟器
206 滑板少年
207 铁刀 2(生化式 AVG)
208 人间鬼魂(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211NBA2K(SEGA)
212NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野蛮(2CD)
214 三角洲特种部队
215 偶像 ONLINE
216 二战神鹰(3D 飞机射击)
217 横极技大赛
218 飞空之舞(3D 射击飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块,SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229CAPCOM 网球
230SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神
233DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日迷雨
235 泡泡龙(SEGA)
236 [illegible]
237DC 上网牌 2.0
238 梦幻之星 3
239 飞空之舞 2(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 铁拳过
242 虚幻巨无霸 3D 射击
243 的士速递 2
244 蓝光 OO 完全版(AVG)
245 世嘉高尔夫
246 民间鬼故事
247 [illegible]
248POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 黄金国
251sports jam
252VCD 播放器
253 恐龙之最
254VR 战警 3
255MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂出租 2
257 折箱之日
258 黄金猎人沙拉(AVG)
259 宇宙
260 街霸 VS 彩京(横荣麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 罗宏飞碟
263SONIC 大冒险 2
264SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001(战略)
271 大富翁(4 打,CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏 3
277 实战老虎机
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 格达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD,SLG)
284 反恐精战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 虚幻 2(3D 射击)
287 摄影 2(大富翁类卡)
288 速度之魂(赛车)
289 格泊(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士传说(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 苏木 2 完美版(4CD)
296CAPCOM VS SNK2(格斗)
297 梦幻小镇四(RPG)
298 恐龙危机 2
299 孤高的
300 幻境之
301 黑之魂(RPG)
302 [illegible]
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内(RAC)
305 侦探神宫 2
306VR 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308SEGA 网球 2K2
309NBA2K2
310SEGA 棒球 2K2
311ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战战棋
323 梦幻模拟战
324 警察抓小偷
327 街机模拟器(3CD)
328 樱花大战战棋
329 91 爆炸事件
330 风来西林 2(动作 RPG)
331SEGA 梦幻足球 2K2 日版
332 苏木 2VCD(2CD)
333 美少女梦工厂 2/3 合集
334 格斗大全
335 死由中文版(恐怖 AVG)
336 黄金国之门 7(RPG)
337 狂野之门中文版(RPG)
338 鬼屋魔影 4(2CD 完美版)
339 飞空之舞 2(3D 座舱飞机)
340 樱花大战 4
341 双重影(AVG)
342 世嘉 24 小时赛车
343DC 超任模拟器
344 超魂小新过关
345 冷血杀手
346 狂野 vs 自护(AVG)
347 太空 5 频道 2
348 孙木祐街机赛车
349 梦之远航
350 超级避难
351 心理游戏
352 太日连接(连五子)
353 死亡古堡(即时战略)
354 波波罗假时光线
355 西亚之丘(恋爱)
356 吉亚之丘(恋爱)
357FOG 明星探(AVG)
358 斑鸠
359 拳王 2001

## 游戏音乐大全，经典卡通音乐精选，8 元 / 张。 配件内容、卡带内容，请参看以前广告或免费索取节目单。

001 太空战士 1+2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD
020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集（含英文曲）
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987–1994
036 太空战士 1994–1999
037 太空战士交响组曲
039 太空战士 10 歌集(含 FF7 歌)
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1+2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
057 时空之旅 PS 版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲
077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1–3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 α 歌唱集 3CD
123 机器人大战演唱会
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集
135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994–2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
149 太空战士 10 原声(4CD)
151 寄生前夜 2 原声 2CD
152RPG 经典爱之章
153RPG 经典梦之章
154 真侍魂
155 街霸 3 次冲击
156 莎木原声 2CD
157 莎木交响乐
158 莎木 JUKE BOX
159 刀魂一代
160 樱花大战 3
161 史克威尔游戏歌曲集
163GT 赛车 3 原声
164 历代圣剑传说精选集
165 恶魔城历代记原声 2CD
167 幽游白书 47 首
168 幽游白书最强系列
169 灌蓝高手 TV 版歌曲大全
170 男儿当入樽 26 首
171 新世纪 EVA 主题歌曲集
172 新世纪 EVA 原声集(3CD)
173 浪客剑心主题歌集
174 维新志士镇魂歌
175 明治剑客浪漫集
178 超时空要塞火爆精选
179 超时空要塞歌曲精选
180 超时空银河系网络榜
181 超时空主题歌插曲
182 超时空 15 周年纪念
183 超时空 15 周年单双组合
184 宫奇峻作品精华
185 宫奇峻卡通主题歌集
186 宫奇峻动画世界音乐篇
193 新世纪 EVA 特别版
198 中华一番原声歌唱集
199 TO HEART 原声歌唱集
201 浪客剑心追忆篇原声
204 乱马 1/2
205 秀豆魔道士原声大碟
206 秀豆魔道士主题歌集(2CD)
207 罗德岛战记原声集(3CD)
216 圣斗士星矢精选合集
218 高达 0080
219 高达 0083
220 高达 08MS 小队
221 高达 20 周年纪念
222 高达 F91
226 高达主题歌集(2CD)
227 W 高达原声大全 5CD
228 幽灵公主原声 2CD
229 幽灵公主交响组曲
230 剑风传奇原声
234 Sonic 大冒险
235 天空之城交响乐
239 FF10 yuna&tidus
240 恶魔城新古典交响集 2CD
241 恶魔城战斗乐曲集
242 骨头先生原声
244 寂静岭 2 原声大碟
245 飞龙 RPG 原声
246 DDR4 原声 2CD
250 皇牌空战 4 原声 2CD
251 梦幻之星在线管弦乐
252 街霸 2 管旋乐
253 女神异闻录罪 2CD
254D 之食卓 2 原声(2CD)
255 生化危机 3 原声(2CD)
256 燃烧战车 2 原声
257 龙之力量 2
258 ff others–7,8 代精华录
259 太空战士 Reborn (Fan Music)
260 太空战士 Anthology OSV
261 太空战士无限的梦幻
262 梦幻模拟战 2 原声
263 恶魔城 X 混音集
267 星海传说 2 原声(2CD)
268 星海传说 2 混音版
269 天诛原声
270 幻想水浒传 2 原声(4CD)
272 ICO 原声
273 幻想水浒传 2 管弦乐
274 幻想水浒传原声 2CD
275 星海传说 2 交响乐
276 妖精战士原声
277 妖精战士 2 原声
278 妖精战士 3 原声
279 龙战士 1 原声
280 龙战士 2 原声
281 龙战士 3 原声
282 龙战士 3 歌曲集
283 龙战士 4 原声 2CD
284 鬼泣原声
285 FF10 钢琴曲
286 黄金太阳原声
287 黄金太阳重奏
288 前线任务原声
289 前线任务 3 原声
290 格兰迪亚 2DEUS
291 格兰迪亚 2POVO
292 格兰迪亚 X 原声
293 王国之心原声 2CD
294 王国之心歌曲集
295 生化危机 2 原声 2CD
296 生化危机 2 重奏
297 生化危机 2 混音
298 光明 2 古代封印原声
299 永恒阿卡迪亚 2CD
300 WILD ARMS3 原声 4CD
301 异度传说原声 2CD
302 异度传说歌曲集
303 皇牌空战 2 原声
304 纹章传说原声
305 DDR 一代歌曲集
306 DDR2 歌曲集
307 鬼舞者 2 原声
308 三国 6 原声
309 波波罗克 3 歌曲集
310FF1+2 原声(PS 版 2CD)
311 幻想水浒 3 歌曲集
312 机器人大战 IMPECT 原声
313 机战歌曲联唱
314 三国 5 原声
315PS2 魂斗罗原声
316FF 经典音乐连奏
317 机器人 α 交响乐
318 超级忍 2 原声（MD 版）
319PS2 高达战记原声
320 红色警报原声
321 命令与征服原声
322FF10MTV
323 高达 SEED 歌曲集
324 樱花大战 1+2 原声

## PS2 经典 DVD 游戏 10 元 / 张，经典 CD 完全版 6 元 / 张。台湾版仿原装珍藏碟 30 元（带★号标记）。邮购时请注明备选节目

### 最新 PS2 DVD 节目

无尽的沙加(RPG)
感染扩大 3(RPG)
阿尔戈斯战士
NBA 全明星 5 人
合金装备实体（35 元）
魂斗罗（DVD）
实况足球 6 最终版(DVD)
王国之心最终版
钟楼 3
新炸弹人
哈里波特 2 中文
大逃亡(AVG)
机动新撰组(RPG)
反恐精英(AVG)
骰子方块中文

### 动作 AVG/ 过关

鬼武者 1★
鬼武者 2★
横行霸道 3（GTA3）
鬼泣★
真三国无双 2★
零 ZERO★
绝体绝命都市★
恐龙猎人
脱狱者
乔乔奇妙冒险
捉猴 2
铳墓
新三角洲特种部队
盟军敢死队 2
真三国无双 2 猛将传
真三国无双 2 中文
战斗女王
崩坏前夜
猎头者
ICO 中文版★
生化维罗尼卡★
生化危机枪版 2
合金装备 2★
黑超特警 2
魔剑 X
蜘蛛侠
盗墓谜城 2
蝙蝠侠
地狱方舟 2★
保镖
911 最高戒备
武士屠龙
荣誉勋章 3
灵魂战士 2
风之少年 2
剑豪 2
人猿泰山
马克佩恩
藤原纪香
海豚（SEGA）
寂静岭 2★
寂静岭 2 最期之诗
超人
指环王中文
战斗封神（四打）
忍
飞天神偷
雷曼 2
GTA3 罪恶之城
脱狱潜龙
007 择日再死
沙漠风暴
海豹突击队
神秘岛 3
小龙斯派罗
猎鹿者

### 对战类

VR 战士 4
SNK VS CAPCOM2
铁拳 4★
生与死 2 加强版★
罪恶格斗 X
七龙珠 Z
拳王 2000
真人快打 5
WWF 摔跤 3
洛奇
X–MEN

### 战略 RPG 类

雷盖亚传说 2
三国战记中文
波罗克洛伊斯 3
感染扩大 VOL.1
感染扩大 VOL.2
炼金术士 3
封神演义 2
黑云（SCE RPG)
博德之门
英雄潭 2
创造球会 2002★
LMA 足球经理 2002
决战 1
决战 2★
格兰蒂亚 2
格兰蒂亚 X★
机器人大战 – 冲击★
装甲核心 3★
基连野望★
联邦 VS 自护★
基翁前线 0079★
太空战士 10 国际版
幻想水浒 3
Wild arms3★
游戏王
王国之心★
我的暑假 2
旧世界的遗产
双心
龙战士 5
卡片召唤师 2
SD 高达 G 世纪
暗黑编年史
宿命传说 2

### 体育类

东京巴士
街头篮球
RS 骑魂
水上赛艇
电车 GO 山手线
Q 版赛车
Test drive
极限滑水
滑板 2002
GT 赛车 3
GT 赛车概念版★
GT2002 东京 – 日内瓦★
首都高速赛车
V 拉力 3
F1––2002
大众高尔夫 3
极品飞车
越野四驱车
法拉利 F355
东尼滑板 4
NBA2K3(SEGA)
NBA2003(EA)
特技自行车
头文字 D
超级 RUNBOUT3

### 恋爱育成 / 其他类

妖精物语
心跳回忆 3 男孩篇
心跳回忆 3 女孩篇
小甜甜布兰尼
夏色砂时记
二人花火 2
太空 5 频道 2★
心跳回忆 2 音乐篇
记忆之歌
大学生 203#
打碟 6 代
此花 2

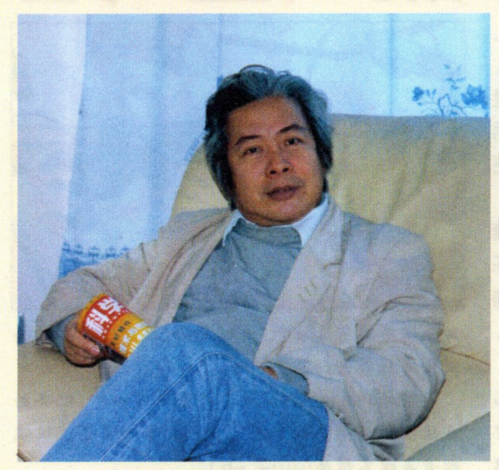
### 射击类

Z.O.E
Q 版坦克
恐龙危机枪版 3
阿帕奇直升机
皇牌空战 4★
吸血鬼之夜
响尾蛇战机 F
空中救援队 2
飞空之舞 4
高达战记
VR 战警 – 重生
星球大战前转 2
火龙帝国
超时空要塞
恐龙猎人

### PS2 CD 经典完全版

实况足球 5
实况足球 6★
史克威尔足球★
侍★
降魔默士录★
三国志八
太阁立志 4
兽化格斗 3
牧场物语
DDR6
半条命
蚊子日版
街霸 EX3
铁拳 TT★
18 轮大货车
梦幻骑士 3
时空枪手 2
阻击手 2
山脊赛车 5★
JELECO 跳舞机（2CD)
真实钓鱼 2
WTA 女子网球
武装雄狮
世嘉 VR 网球 2
帝国时代 2
式神之城★
REZ
海底大战争
真魂斗罗
阻击手 3
忍者强袭

# 热烈祝贺科学时代杂志社成立暨创刊10周年







## 祝贺单位：

新闻出版总署信息中心
科技部条财司期刊处
中国期刊协会
中国科技期刊编辑学会
海南省文化广电出版体育厅
海南省科学技术厅
海南省科学技术协会
海南省科技期刊编辑学研究会（筹）
广州市新闻出版信息中心
香港天时软件有限公司
科技日报社
传媒杂志社
现代出版社
新闻世界杂志社
奥秘杂志社
今日科技杂志社
秘书之友杂志社
飞碟探索杂志社
婚育之友杂志社
当代文萃杂志社
党的生活杂志社
广东教育杂志社
科技文萃杂志社
浦江同舟杂志社
新世纪杂志社
新东方杂志社
大科技杂志社
现代青年杂志社
东方养生杂志社
海风杂志社
天涯杂志社
心理医生杂志社
环球市场杂志社
服饰文化杂志社
蜜蜂杂志社
海南金融杂志社
广州市时富广告传播有限公司
广州市盛世骄阳广告策划有限公司
海南剑驰科教开发有限公司
中大集团琼苑广场有限公司

# 诚聘精英

《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》是科学时代杂志社旗下的游戏和动漫类期刊，因业务发展需要，现面向全国公开诚聘游戏、动漫画的精英加盟！

具备以下条件的人才，敬请将简历寄至：
(100085) 北京市清和邮局062信箱
信封上请注明“应聘”字样。
E-mail：zhanglehua999@sohu.com （合则约见）

## 期刊编辑

1、具有新锐思想，热爱、痴迷游戏与动漫的应往届大学毕业生；
2、善于“经营”杂志，对游戏与动漫杂志发展有独到的见解；
3、文字功底扎实，具有团队意识。

## 日语翻译

1、日语水平一级以上；
2、喜爱动漫画；
3、吃苦耐劳，工作态度严谨。

## 平面设计

1、熟练使用photoshop、pagemaker、飞腾等平面软件；
2、富有创意，有较高的审美水平；
3、熟悉书籍装祯，对印刷流程有一定的了解。

## 广告发行人员

1、有敬业精神，在游戏界、动漫界有一定的客户资源。
2、敢于创新，挑战高额提成！

# 编读往来

您好，我是叶子，也是你们的忠实读者，非常喜欢贵刊的风格，风趣幽默，希望能够这样一直保持下去。另外，我有几个问题想问问贵刊编辑。我最近几期都没有给贵刊写信，原因是没有读者调查表，前几期看到邮通社中有提示，说是暂时取消了……。大家不要说我懒，毕竟我是一个就要大考的学生，没有太多时间顾及自己的兴趣，每次想用信纸来将自己的心声传达给各位的时候，又不知道改写什么，回想原来读者调查表上的内容，觉得可能要自己画个特定



的版式出来，于是，就在这样矛盾的心理状态与挣扎下，几个没有读者调查表的月份就这样过去了。

最近，我利用寒假刚刚结束，学校不是很忙的时间给贵刊写了信（寒假的时候天天在补习……），我非常希望能够恢复读者调查表，因为我相信贵刊的主要读者的年龄层都和我差不多，即使不是我这样的考生也是需要时间来学习的，所以，今天就算我为我们这样情况的读者朋友情愿了：

是不是可以马上恢复读者调查表呢？如果有困难，就把一页广告什么的，反正撕下去不心疼的页面背面印刷成调查表吧！

河南郑州　叶子

valkyrie：是啊是啊，近几期的来信明显减少，不得不让人把这个归罪于读者调查表的取消上，而且，您最后所想的办法我们也不是没有考虑过，但是最后还是被大家否决了，毕竟“电电”现在是月刊，跟市面上很多半月刊相比，速度上有些落后，所以我们想在最有限的页数中给以大家最充实的内容。

不过，我已经将以您为首的，所有要求恢复读者调查表的读者来信全部堆在了主编桌子上（千万别说是我干的 ~！），相信大家的来信和我们的努力下，读者调查表马上会再次回到读者的手中。

valkyrieさん，您好，简短地说，我是个铁杆儿SEGA 迷，面对现在这一大批年轻玩家，我不希望他们能够重温当年土星上那么多的经典游戏，但是我还是想奉劝1句：不要被现在华丽的画面所欺骗！

的确，如果不知道某个老游戏的经典，如果没有与这些老游戏的情节，很难让大家再次将土星的 AV 线重新接到电视上去，很难让大家忍受曾经看来是很不错的及时演算甚至 2D 画面。但是我就是这么一个经常沉浸在过去的人，虽然也买了PS2 和 NGC，虽然 GBA 时常工作于我上下班的班车上，但是土星这个名字永远不能让我释怀，SEGA 的辉煌在我的记忆中也越来越清晰……

缅怀的话就不说了，我想问问，最近我在地安门（valkyrie：给非北京的玩家解释一下，地安门是北京著名的游戏一条街，我的学校就在这里啊 ~~！呵呵）转悠的时候，听见两个兄弟说起了SEGA 要再生 DC??!! 虽然我手中的 DC 运转非常之正常，不用重新够入新机器，但，这是否表明了SEGA 要重新制作 DC 的游戏了??后来在我一再追问下，他们才招供是道听途说，但是我没放弃希望，这个时候就想到了求助你们，请一定要告诉我，DC 是否真的再生产了？是否有新游戏登场呢？

北京西城　史上最强翻译

valkyries，你好啊，其实我们做游戏方面的交流，已经不是1次2次了，因为我现在依旧活跃在www.newtype.com.cn 的论坛，我知道目前的情况论坛地址无法公开，毕竟这个存在形式有些奇怪，不过呢，我只是一个读者，我愿意带谁去论坛就带谁去，那里毕竟是《电子游戏与电脑游戏》的直属部门啊 ~~！所以我现在就跟大家说：我希望结交所有喜欢“电电”和 GAME 的朋友，请加我的 QQ：63178461

回想起 www.newtype.com.cn 主页面还存在的那段日子，网站的辉煌真是有目共睹啊，曾经的骑士团，还有论坛精华区……哎……不过，今天不是来和你叙旧的，请问，杂志社现在是否很却少人手呢？我马上就要毕业了，实习阶段我也不想去什么污七八糟的、没有 PLAYER 的地方浪费时间！怎么样？是否需要我写应聘材料呢？可是，我去了定多算个实习，也许还会给大家帮倒忙，这样情况



的应聘书要怎么写啊……。所以，我就想干脆直接把信寄到邮通社算了……

下略（valkyrie：我来给大家解释一下，略去的是这位读者的个人资料……只能告诉大家，这位读者是瘦高型的……－_－b）

天津 HHDPZSLBLBN

valkyrie：呵呵，最开始还奇怪，为什么您要在我名字的后面加个 S，看了后面才知道，原来您也登陆论坛的，这就难怪了，看了来信之后，我去查看您 ID，您的署名不是您在论坛的 ID 吗，我没有查到任何关于这个叫“hhdpzslblbn”名字的资料……。算啦，以后有的是机会呢……。

的确，杂志社现在的同事都很忙，海怪和蚂蚁精就是极度繁忙的情况下变身了的，具有怨念的怨灵……，不过呢，如果您要是真的想来杂志社工作的话，还是请邮寄一份正式的应聘函过来为好，虽然杂志社的主编啊同事啊，平时一副随随便便的样子，但是我们仍旧算是一家正规杂志社，需要向领导交代的。您的个人资料写的非常有意思，我也给主编看了，以上回信的内容也是按照主编的主体意思而做的。

就我个人而言，您的玩龄和资力完全可以胜任杂志社内的各种工作，尤其是您的日语水平，1级，相信会给杂志社带来很大帮助，要不然这样得了，我先发几篇没有翻译完的文稿给您，您就当是提前适应杂志社工作内容了吧 ~b 玩笑而已……

## 嗒嗒揭示板

近期，从我海南总社转发过很多读者来信，最早的竟然有 2002 年 1 月的读者调查表 －_－b，这里要提醒各位读者，我们的通信地址和邮购地址是一样的：

北京市清河邮局 062 信箱

《电子游戏与电脑游戏》杂志社收

或者 email 给我们，无论是画稿还是文稿，或者是普通的来信都可以寄往 valkyries@sohu.com 这个信箱。

另外，在这里，为我们工作的失误给您带来的，通信上的麻烦表示歉意。

# 命运的交叉点——飞泽阳平和他的女友们

改编自 ss 的《音响小说 3—街》——飞 阳平部分
原作——长坂秀佳，chunsoft



行左起 4 为阳平、行左 3 为秋叶美奈子、行左 2 是阿雪、行左 2 是亚美。

飞 阳平——第一天。

10 月 11 日。

秋高气爽。

涉谷 hachi 公园，躁动街市中的一块绿洲。

"呼，还不来……"

飞 阳平不禁抱怨起来。

站在这个狗的雕像边等人，有损帅哥的形象吧……

(飞 阳平，绿山大学附高 3 年，18 岁 3 个月，属性——白马王子。相貌英俊，学习优秀，运动万能，人品——按下不表~~)

2 小时前，刚从后辈那里接到的纸条——

"非常重要的事情，必来，等你。——a。k"

a。k 吗……完全不记得。

被女生中途叫出来，也是家常便饭了。不过上课中途……

"哎呀，对不起！"旁边传来女人的声音。

哦？

阳平转身看去。

一个女孩站在边上，询问似地看着阳平。

精布鞋，花格呢裙，黑衬衣配鲜红女式外套，身材高挑，长发披肩————感觉非常清秀的姐姐。

"哈，没什么啦……"

我认识她吗？

哦，真的见过，这么说 a。k 是……

"抱歉，这么急着把你叫出来，但真的是……"

"哈哈，是急了点。"

"昨天我找过你，但没……"

呃，这可不是招人喜欢的类型。

"那，什么事这么要紧？"

"啊，是……"

"？"

"就是……"

很为难的样子。

"找个地方坐下慢慢谈吧。茶店可以吗？"

"啊，好……"

pm10：20

飞 常来的茶店。

"………………哎？你说什么？"

飞 一愣，把嘴边的茶放了回去。

刚才听到的难道是……

"我有了。"

呀，好像没听错。

"就是指……"

"嗯。"

"孩子？"

"是。"

这……所谓孩子，难道是子亥 子？

"您的饮料。"

服务员端上杯子。

"啊，谢谢。"

两人低头喝茶，都不开口。

"…………"

"…………"

"砂糖……好吗？"阳平打破沉默。

"不用。"

"牛奶？"

"柠檬很好。"

"业内人士" 一般把这种 mm 类型归为"高难类"

"红茶不错吧？不过这里最出名的是香蕉汁。"

"我喝不惯。"

"呵，那番茄汁……"

"番茄苦手。"

"……恩。"

"是。"

这种交流太愚蠢了……再试试。

"不吃点心？"

"因为妊娠反应，所以最近……"

又开始了！ ¯口¯#！

"哈哈，抱歉……那个是开玩笑吧？"

"〖认真的〗"，亚美脸上看不出开玩笑的意思。

"……"

"……我们有 2 个月没见了吧？"

"嗯，2 个月零 9 天。"

靠，情圣杀手吗？这么强的类型都让我遇到。

她到底叫什么来着？这么强的我应该不会忘记。

哎，等等……

……对了。

"你没写清楚名字，我差点想不起来。"

"对不起，因为太急了……"

"没关系拉，a。k 是亚矢——"

"〖亚美〗"

"啊，是了，仓岛亚美——"

"〖仓科亚美〗"

"哈哈——是是。"

汗。

"嗯，我们只见过一次是吧？"

"是。"

"只一晚？"

"是。"

"所以，怀孕当然是玩笑——"

"〖不！我说真的！〗"

"…………"

哇靠……喝水先。

"……呃，你比我大吧？"

"我 20"

"哈哈，我刚 18 岁，高三。"

"哎，知道。"

一定是低年级哪个八婆说出来的……我会查出来的。

"……嗯。"

"是？"

"你工作了？"

"对，paluko 那的店里。"

"那……你今天不上班？"

"现在休息，午后才开始。"

"你看我马上要上课了，那，给我你的电话，明天我们再……"

是金蝉脱壳的时候了。

"呀，你不是有我的电话？"

"……噢。"

"所以，你的电话是？"

哇————好恐怖的姐姐！

"喔，这个……"

"多少？"

"其实……你看，我突然就想不起来了，^——^#"

亚美嫣然一笑，"也好，我去学校找你吧，哪间学校？"

"这样的事……在学校不太好吧……，-__-b"

"生理卫生课的话，正好，不是吗？"

（生理卫生课，对阳平来说等于午睡时间，否则认真听的话，会受不了冲上去——"靠！认识了这个字（老）再出来混！我的实战经验比你看书的次数都多！"）

"哈哈……亚美真会开玩笑……"阳平擦汗。

"呵呵~"

"^_^，所以孩子的笑话也是……"

"我说了，〖是真的〗"

"-_-b，…………"

"…………"

"……"

"…"

"医院去了吗？"

"还没。"

"还没？那你确定……"

"可以。"

"为什么……"

"〖女人〗都知道的。"

"所以就……"

"嗯。"

"具体点？"

"这个……嗯，身体发热，吐，没食欲，关键是那个也……"

"啊，感冒不也会引起……"

"事物的喜好也变了，我原来不喜欢吃酸的，最近……"

"^_^#，其实我最近也突然开始喜欢杨梅干。"

"那不一样的。"

"-__-b，唔…………"

"可以陪我去医院吗？"

"呃！——这！我去好像不大——"

情况越来越要命了！

"早去为好。"

"是啊，当然是，可，不是太急了……"（转下页）

# 速度快、能力高，三国武将中力量最强的角色——吕布的形象推测！

首先，让我们抛开一切电视电影中，吕布的舞台形象，这次我们通过光荣大作《真·三国无双》系列中的角色能力值来进行推测~！

首先，在那个没有照相机的时代，一般对著名人物的形象都有各种各样的传说，其中一条传说是这样写的：吕布，字奉先，身高九尺。（宽也是九尺……）

这就是我们首先要探究的，他的身高问题了。现在，我国所使用的计量单位已经和国际接轨，尺这个单位已经不再继续使用了，不过从一些专门书籍中我们可以查阅到，一公尺等于 24CM，那么吕布的身高则等于 216CM……

在现代，如果在大街上或者商场里遇到一个身高 200CM 的人，大家也许都会多看两眼，推测一下这个人的职业，是篮球队员？还是国内的演员？（这两种职业需要补盖……）何况是几百年前的时代，那个时候的人因为营养和种族的问题，平均身高是 162.9CM，将近 1 米 63，如果一个身高 216CM 的大汉出现在那个时候的大街上或百货商场里则一定会被认定是怪物……

俗话说的好啊，身大力不亏，也就是说，身体的高度和力量是成正比的，我们先刨除吕布一身精湛的武艺不说，他的身高和当时人的平均身高比要高出 50CM，拿杂志前的你来作比较，假使你是 175CM，你的对手就有可能是身高 125CM 的小学生，在战场上，你的对手是一群 125CM 和与拥有着 125CM 身高而相应力量的小学生……虽然听着有些悬乎，但这就应该传说中吕布在当时战场上与敌人对阵的场面，除了野比，谁会输给小学生呢？

之后我们来看看吕布身上的各个零件……

吕布的触角

战斗中摆来摆去的，而且是从头上开始分叉的所以被杂志社的各位戏称为小强君……小强是无敌的。大概是制作者吸取了我国吸取艺术等多方面的养分之后才给吕布按上了犄角，而且着犄角现在几乎成了《真·三国无双》系列中吕布的象征。不过仔细想一下，真正实战中怎可能有这样的铠甲出现呢？被敌人踩在脚下也是有可能的……虽然很帅，但是保命要紧啊。



吕布的身体

这个……虽然不是我，一个男人应该感兴趣的话题，但是有必要将一些官方资料告诉大家。吕布的肌肉硬度已经远远超过了我们可以想象的范畴，这当然是常年习武的结果啦，那个时候如果对自己的身体有信心的话，就可以尽量少装备一些厚重的铠甲，不过有信心这个概念不是用肉体去当，而是对自己身体的灵活性有信心。不过呢，我相信吕布这种大畜生级别的人的身体可以弹开一些轻量级级别的小刀小箭，人类身体可以达到这一点程度曾经在漫画《城市猎人》中得到证实……

海怪语：9MM 口径枪弹对我是无效的 ~~！啮活活活 ~~！

吕布的面孔

这个，太细小的细节是无从考证啦，只能从宏观上来看。首先，史书记载，吕布善射，既然能够达到如此精准的程度，一定有非常好的视力，所以肯定不带眼镜（那个时候有吗……–_–b）。还有，原作中有很多描写吕布嗜酒的场面……大概也喜欢烈酒伏特加吧……莫非……吕布是金发碧眼的外国人？？难怪身高马大的，原因是和我国中原人士不属于同一种族？！

吕布的武器

吕布的武器呢，就是著名的方天画戟，这次如何能突出该武器的牛 X 之处呢，我们来看一下相同作品中出现的其他武器。

首先呢，就是关公关老爷的青龙宴月刀，这个东西给人的印象就是极重，曾经有人在自己分析三国的作品中说到了类似“关羽依仗马快刀沉的优势怎么怎么样”的文字，看来是“重”的概念给大家留下了深刻印象；之后，是张飞张翼德的丈八蛇矛，从字面意思就可以看出来，粗略的算来看大约是现在的 4M27CM，这次是在长度上占了绝对上风，毕竟是马上武器，长一点方便啊……

最后来看我们的吕布大人……，长度不用说了，虽然不及 4M27CM，但是长度也是整个武器列表中名列前茅的，最关键的是它的重量，竟然达到了 50KG，就是 100 斤！想象一下，自己从楼下背一个 100 斤的面口袋上楼还很费劲呢，不用说单手抡着这玩意儿来回来去跑了，即使没有背锋利的戟刃打到，就是背擦到一下也是非死既伤事情啊。

经过以上这些资料的分析和推测，这样一位勇猛的历史性人物的肖像诞生了……

（接上页）“飞　君不想早点知道结果吗？”

不，我不姓飞　您认错人了……

“那个……算起来，我们不是只有一次吗？一次就……”

“不是的。”

“？”

“做了 3 次。”亚美低头，脸红。

“+__+b，…………”

“…………”

“只一晚就……”

“一晚 5 个孩子的事也是有的。”

“…………”

今天真个儿不得了，一定要撤了。

“哎呀，你看我快上课了，你也先回去吧，我们明天再谈。”

阳平假装看表。

“现在先不急着下结论，我们慢慢想……那个，解决方案。”

起身准备走。

“何时？”

“嗯……明天我有空……不，其实是大后天……”

“那把你电话告诉我吧？”

“那这样吧，6 点我放学了在 3 馆的影院见，ok？”

“……也好。那时再——”

阳平飞奔而出。

pm11:00

街，

阳平靠着墙瞑思。

这……真的，太突然了……

“哦？这不是‘阳平兄’吗？”旁边传来一个阴阳怪气的声音。

“啊……”阳平扭头。

青井则生……

居然是他。）

（青井则生，绿山 3 年，【17 岁零 13 个月】，和飞　同班，不过……不同世界的生物。标准御宅组，外加超级变态，偷摄狂人，而且是漫画月刊《h2》的当红作者，笔名‘纱梦猫’。）

阳平转身就走。

“等等，你……”

无视。

“你听我说！我见到我命中注定的‘彼女’了！小樽的——千濑——不对！是涉圣的——秋叶美奈子 san！”

（涉圣，涉谷圣女学院，专产 plmm，飞　氏势力范围……）

“……”，阳平撇嘴一笑，加快脚步。

“啊——！我的美奈子——！阳平，你不为我高兴吗？”

“其实是这样，我听说你和她有点交情，你看能不能撮合我和一不不，能不能让我和她约会一次一”（未完待续）

# 死苦塾

valkyrie:这个这个……怎么说呢,首先,向夜露老师推拒2线还坚持教育工作的精神、向其身残志坚的性格表示钦佩。这段话是在他不知道的情况下等上来的,也就是说,以后死苦塾中的文字全部是有夜露死苦同志一个人在家完成的了,换句话说,以后夜露死苦就是我们的投稿人了,根据以上情况来分析,以后《死苦塾》被作为长期约稿对待,无论夜露死苦在文章中如何贬低我,如何把我写成一个若智,如何地诋毁我,我都不能够私自更改而需要经过作者同意……

谢谢……下面我们上课吧……

夜露死苦:皆さん!仆は今 家で仂(はた)きます、乐胜(らくしょう)ね!mi-na-san-n! bo-ku-wa-yi-ma yi-e-de-ha-ta-ra-ki-ma-su, ra-ku-syo-u-ne!

在课程开始之前我要和大家说几句,可能在本次的邮通社呢,valkyrie已经跟大家说我离开杂志社的事情了,不过呢,在这个笨蛋的日语水平真正能够达到我所期待的水平时,我仍旧会不辞辛苦地担任他和大家的老师这个职务,不过呢,《死苦塾》成为了投稿,valkyrie这家伙在不经过我同意的情况下是不能够改动的,换句话说,无论我在文章中如何贬低这家伙,如何把他写成一个若智,如何地诋毁他,他都只能无奈地看着这些语句和大家见面,不如下次我就教大家如何用日语损这家伙吧……呵呵

好了,玩笑开完了,我们开始课程吧。

上次课程中,我们将日文中所有动词的类别进行讲解和分析:一共是4类,分别是1段动词、5段动词、サ变动词和カ变动词。经过一个月的时间,相信大家也能够完全掌握了,那么这次课程,我们就来讲解动词的变化。

现在呢,请大家回到当初丝毫日语都不会时,看RPG游戏中对话的日子,对话中,我们只能根据一个半个的日文汉字来推测他们的对话内容,我们来举个例子:皆さん!仆は今 家で仂(はたら)きます、乐胜(らくしょう)ね!

这是我刚才和大家打招呼的时候说的,其中大家没有见过的单词是仂くha-ta-ra-ku(はたらく),意思是工作的意思,这里首先要解释一下这个单词,这个仂く是代表脑力劳动、轻体力劳动的意思,当然,坐在家里写东西来贬低某人也属于仂く的范畴……

valkyrie: 在单位一边看别人的稿子一边生气也属于……之后,乐胜(らくしょう)ra-ku-syo-u表示很轻松的意思,在家工作心情当然很好啊。

如此以来,大家就都明白了我这句话中全部单词的意思,那么大致上可以推测出这话的意思,"我,今,家,仂,乐胜"=我现在在家工作,很轻松啊。那么,今天要讲给大家的是从此后面的假名所代表的意思,也就是动词的变化方式以及用法。

仍旧拿刚才的话来做例子,仂く是无段动词,如果直接说或者写出来也是完全能够表达意思的,但是这是稍微有些随便的说法,比如朋友之间,上级对下级,长辈对晚辈,我对valkyrie的时候可以用……。那么仂(はたら)きます呢就是这个动词的变化形式了,变化后说出来就带有尊敬对方,比较正式的语气。当然,动词变化的形式是有规律的,我们先来看5段动词的变化方法。

"5段动词的接ます方法是,把动词词尾字母,变化成该字母所在假名行的い段上去"

valkyrie:完全不明白……

夜露死苦:果然,这个在我家配合我的valkyrie的智商确实比较低下……

举个例子来说,仂く是五段动词,我们要把它变化成ます句型,那么首先要确认这个词的词尾是什么……

valkyrie:是く……之后判断这个字母く所在一行字母都是什么……

valkyrie:かきくけこ……

那么这行字母的い段又是什么字母呢?

valkyrie:き……(这一步骤不明白的请参看上期死苦塾)

好,最后用这个变化后的字母连接ます……

valkyrie:仂(はたら)きます!

夜露死苦:……恭喜……你已经会抢答了。

接下来让我们再看看其他3种动词的接ます形式。

首先来看一个比较简单的——1段动词。

该动词的特征我们在上期《死苦塾》已经讲过了:

"1段动词的特征是所有词尾字母都是る,并且词尾る前一个字母必须是在い和え两段上的。"(不明白的话请参看上期死苦塾)

举个例子来看:虐(いじ)める yi-ji-me-ru。意思是欺负,虐待。

"五段动词的接ます方法是,把动词词尾字母る直接去掉,然后直接接上ます"

valkyrie:那么……虐(いじ)める的接ます形式就是…………虐(いじ)めます……

夜露死苦:うん!よく出来(でき)ました!下面请大家翻译这句话:valkyrie欺负邻居家的小MM。

valkyrie:……

(ヴァルキリーは邻の家のMMを虐めます...)

另外,出来(でき)る也是1段动词,大家也看一下它的变化方法。

好,下面我们来看サ变动词。该动词的特征是词尾假名全部由する结束,而这类别动词接ます的方法和1段动词很接近。

"サ变动词的接ます方法,是将词尾する变化成为し,然后再接上ます"。

valkyrie:日本语を勉强します。

夜露死苦:よく出来(でき)ました!

的确,"日本语を勉强します"这句话中,动词"勉强する"是属于サ变动词的。所以变化以后是勉强します。

最后呢,就剩下只有一个动词的カ变动词——来(く)る了

夜露死苦:既然只有一个动词也就没有什么变化规律可言了,"来(く)る接ます以后变化成




来(き)ます"。好,动词的接ます型就是这些了,还是那句话——

家でもよく勉强してね!

下面的单词表是上期用于单词类别分辨时刊登的,这次请大家再次利用这个表来进行动词的变形练习,同时,仍旧需要大家在字典上查一些更新的单词出来进行分类和变形练习。

最后,教大家一句日文谚语:

ミラ—を取りにミラ—になる...

究竟什么意思呢?请大家查询字典后试着翻译一下吧,也可以把答案寄给我,我们下期再见。

| 日文5段动词 | 假名读音 | 中文 |
|---|---|---|
| 遊ぶ | あそぶ | 游玩、玩 |
| 泳ぐ | およぐ | 游泳 |
| 読む | よむ | 阅读 |
| 使う | つかう | 使用 |
| 行く | いく | 去 |
| 書く | かく | 写 |
| 買う | かう | 买 |
| 売る | うる | 卖 |
| 作る | つくる | 做,制作 |
| 飲む | のむ | 喝,饮 |

| 日文1段动词 | 假名读音 | 中文 |
|---|---|---|
| 逃げる | にげる | 逃跑 |
| 食べる | たべる | 吃 |
| 知る | しる | 知道 |
| 降りる | おりる | 降,下降,下(车) |
| 見る | みる | 看,看见 |
| 忘れる | わすれる | 忘记 |
| 止める | とめる | 停止,把……停止 |
| 調べる | おりる | 调查 |
| 入る | しらべる | 进,进(屋) |
| 入れる | いれる | 进去,(把…装)进去 |

| 日文サ变动词 | 假名读音 | 中文 |
|---|---|---|
| 勉強する | べんきょうする | 学习 |
| 食事する | しょくじする | 吃饭 |
| 修理する | しゅうりする | 修理 |
| 紹介する | しょうかいする | 介绍 |
| 調節する | ちょうせつする | 调节 |
| 見学する | けんがくする | 学术性参观 |
| 観光する | かんこうする | 观光 |
| 掃除する | そうじする | 扫除 |
| 選択する | せんたくする | 选择 |
| 洗濯する | せんたくする | 清洗 |

# 编辑杂谈

## 海 怪

我是海怪,海是海怪的海,怪是海怪的怪!希望大家以后多多支持,多多找错,多多买书,多多寄信,总之别让我们饿肚子就行。呵呵!上面的可都是我的肺腑之言。刚来时认为这活很轻松,到这儿才知道该干的事有很多。从26号在下就投入了353的攻略中。3代变得努长,好在我有2代的扎实根底,没一天就通了魏传和吴传。玩完后感觉不错,就是眼睛有点痛。不过,我已预备了润明,天才呀!

这两天编辑部的兄弟们抱着一种坚定的信念,决定和游戏死磕,不打通游戏绝不睡觉。这种精神很值得我这个新人学习。现在我们的一位兄弟被供为游戏之神,ゲームのかみ。两周之内搞出了《拉切特与克拉克》、《ZOE2》、《混沌军势》的全攻略,太牛博了。记得前几天一人打了一份日程安排,每个人的反映都不一样。小瓦是把这张份量很重的纸贴在了他的电脑前,每天早上行三拜九扣之礼;而蚂蚁同志视这张纸如粪土,天天显出一幅不屑一顾的样子,要不是我们阻拦,他差点就用这张纸来擦屁股;我——海怪样,干脆把它随身携带,时刻提醒自己要以工作为重,大局为重,千万不要被游戏冲昏头脑;其它的同事各有各的方法,在这里就不冗述了。

本月还有一件值得纪念的事情,MG版高达模型终于推出了卡托少佐的专用机——ゲルググA。这是我十分之喜欢的一款作品,卡托少佐也是我最喜欢的人物之一。一定要买,多少钱也买,好好做出来摆在工作桌上,很有气势。

## 春天为什么这么冷

春天是个多变的季节,天是忽冷忽热,人也就跟着忽好忽坏。

最近不知是工作过忙还是因为没有心爱的人在身边支持,所以总是感觉没有精神。

上个星期被朋友们拉出去玩,最后不知是哪个"混蛋"带我们去了动物园,我并不是不喜欢动物,我就是不想在这样一个季节去看他们的嘿咻表演。

唯一值得高兴的就是我看到了久违了的河马。它们那憨厚的外貌加上不招人带劲的古怪动作就是我所喜欢的,而它朴实无华的精神正是我们要学习的,虽然我长的一点都不像河马。

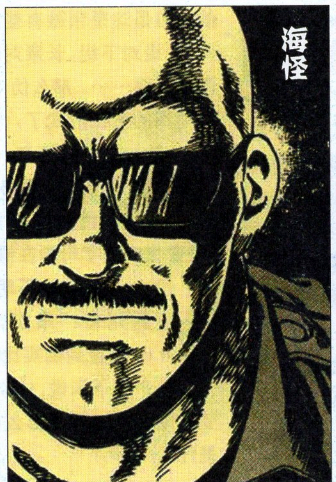
还有就是天天上班时,真是有点不知所措。

走进地铁,大量的人从我面前穿过,十分匆忙,十分紧张,十分充实。可我总在想:"我怎么这么不走运,什么时候能有个姑娘在车上与我邂逅,就算我主动上去搭讪也行呀!一定要是个又瘦又高,长发披肩的姑娘。你知道吗?这是有可能发生的事,只不过几率稍稍小了一点。

我开始浮想联翩,她最好也喜欢玩游戏,而且也爱好动画及与游戏有关的一切。呵呵!这样的话我就走运了,可以边玩游戏边看美女了。"这时旁边的人开始议论我了,这孩子怎么了,走了3,4辆车了,他在等人?不像吧!你看看他表情呆呆地,八成是没考上大学或是失恋了。后来,我无言的走开了。

不过看到杂志社的兄弟们,我的心情马上就不一样了。虽然我们敬爱的夜露死苦同志离去了,我们悲伤,痛惜,但是工作还是要作的,夜露死苦,你就永远活在我们心中吧……

人少了,不就是多写几份攻略嘛!没什么难得。加上小瓦和海怪的辛勤工作我们最后顺利的完成了全部任务,这让我多少感觉到了一丝欣慰。春天是温暖的!







## 俺にまかせて~!

这个月工作刚刚开始,在新来的两位兄弟还没有把屁股地下的座位坐热的时候,杂志社的三位主力选手先后退出了电电这个大家庭……,于是,进行双倍工作的同时,总是会回忆起与三位老大哥一起工作的日子来。葵双叶曾经堆放自己杂物的桌子,晶打盹时垫脚的凳子,还有和夜露死苦死战的PS2手柄……。

和他们三人认识是在进入电电很久以前的事情了,那个时候我们4个人都不是编辑,更没有想过以后会同时在一个办公室内相处、工作,虽然业余时间我们还回经常联系,经常去夜露死苦的家打游戏、聊天、相互开玩笑,但是现在,我的感觉就是缺了点什么……

每天看着蚂蚁和海怪(……-_-b)在排版室和自己的电脑前跑来跑去的,时不时向主编请示这个那个的,自己却总也提不起精神来,而且也非常清楚这个月的工作量非常大,可就是无法集中精神,最后,就连这个月的杂谈,也是带回家写的。主编说我是春困+办公室综合怔,可是……办公室综合怔中有没有"缺少平时熟悉的好同志"这一项呢?最近几天晚上,夜露死苦他们经常来电话询问我们这里的工作情况,我抱怨说人手不够,起码"死苦塾"你要继续做下去,没想到他爽快的答应了。于是死苦塾就以这种微妙的关系继续在邮通社中连载,我知道他们现在的工作也很忙,不过,总觉得,工作繁忙还是轻松不会影响到我们之间的互助上来……也许从一开始,我们就是为了"在一起工作"这一点才走到一起的,然而我们更加感谢电电,让我们在生活经历中拥有了如此值得反复体味的回忆……,所以我们没有任何遗憾,也没有什么可值得遗憾的,而且蚂蚁和海怪(-_-b)会很快成为电电中不可缺少的伺伴,就像他们三位一样……就像曾经在电电工作过的每个人一样……电话结束的时候,他们总会说上一句"辛苦啦"或者"加油干",而无论我当时是疲惫还是困惑,也一定会说上一句"俺にまかせて~!"

兄弟,祝愿你们一切顺利!



# 精印全彩豪华版＋国际流行大 开本
# 权威、深入、独到的前卫资讯＋最新最快最可靠的业界新闻







## 欢迎邮购——
## 梦幻总动员
## 电子游戏与电脑游戏

近期，很多读者来信、来电，查询《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《电子游戏一点通》《剑魂》等书刊，经邮购部盘点，尚存部分余货。邮购价目如下：



| | 邮购书目 | 原价 | 优惠价 |
|---|---|---|---|
| 1 | 《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》 | 20 元 | 15 元 |
| 2 | 《电子游戏一点通》（赠光盘一张）1 期 -5 期 | 8.5 元 | 6 元 |
| 3 | 《最终幻想 9》完全攻略 | 15 元 | 8 元 |
| 4 | 《格斗秘笈修订版》 | 22 元 | 15 元 |
| 5 | 《剑魂》 | 25 元 | 15 元 |
| 6 | 《电子游戏与电脑游戏》99 合订本上、下 | 28 元 | 18 元 |
| 7 | 《电子游戏与电脑游戏》2000 下半年合订本 | 28 元 | 18 元 |



另：邮购部有少量 2002 年《梦幻总动员》3-12 期杂志；2002 年《电子游戏与电脑游戏》全年杂志，没有集齐以上两本杂志的读者，请跟邮购部联系。一次性邮购超过 50 元的读者，将获价值 9.8 元的精装《偶像时尚》杂志两期。

# 2003



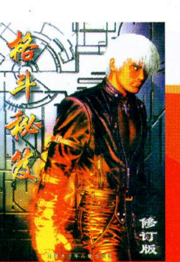

## 邮购地址

邮购地址：（100085）北京市清河邮局 062 信箱
邮购部收
邮购热线：（010）84853492 转 11

## 注 意

邮购的读者朋友敬请在汇款单里注明邮购书目以及详细的邮购地址。需挂号的请另附 2 元挂号费。








TV & PC GAME
2003年4月号 仅售RMB8.60元
■邮购地址：北京市清河邮局062信箱 ■邮编：100083 ■电话：010-84853492-11 鸣谢：北京网易公司
■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■邮发代号：24-165 ■定价：8.60元
超攻略道场
星之海洋3
真女神转生3
混沌军团
真三国无双3
最终幻想战略版
鬼泣2
新作直击
化解危机3
炼金术士5
最终兵器彼女
R.TYPE FINAL
黑色细胞ZERO